

「SDガンダムGセロ」中盤までのイベント完全編解

平成11年9月3日発行
(隔週金曜日発行)

平成11年9月17日発行(隔週金曜日発行)
第17号(通巻125号)

プレイステーションマガジン

9月3日号

This magazine is a PlayStation 2 computer entertainment magazine.

PlayStation Magazine

1999 No. 17

9/3

590YEN

フロントミッションサード

●パイロットスカル獲得の秘法は
ヴァンツァーの着ハットにある。



ヴァルキリー
プロラファイル

●スターオーション 開発チーム発
新RPGは北政神話が舞台



●小憎らしい電腦ヘット
P.A.Q.A (パズ
3)には回遊操作が追加
●バイオハザード3

MS・戦艦データ&イベント攻略
全27ステージ
SDガンダム
GENERATION-O
短期集中連載1
●実践から発想は生まれる 短期集中連載1
●マップ攻略 エコーナイト#2
●序盤全20のムービーを見る
●ガレリアンス



プレイステーション 99

第26回

プレイステーションクラブ入会に際するお問い合わせはTEL.03-3286-7830 (12:00~17:00、土休祝日は休業)
★インターネットでもプレイステーションクラブに入会できます!

GARAGE <http://www.sony.co.jp/>

「PlayStation」の最新情報をお届けするSony Computer Entertainment Inc.のホームページです。



PlayStation
¥15,000円



PocketStation
¥3,000円

総発売中

「プレイステーション99」は毎月10日(日)に「プレイステーション」の最新情報をお届けする「PlayStation」の最新情報をお届けするSony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

ステパニーム林

注意!この「遊び」に革命が起きます
「遊び」という名の創造や発想の活用が待っています。

豪雨に降られて、すぐ濡れにはなるけど、
最近時間を忘れて夢中になる遊びってありますか?

無敵工作おもちゃ箱「パネキッ」は、
はつきり書って、機能的に新しい遊び方を提案します。

一番刺激的でキテルのは、実はあなたの脳みそでして、自身マン
マンで自分の脳みそから湧き出る想像力をパネキッで表現して、
形にして、動かして、自慢してください。想像力が爆発して、
右脳が活性化して、パイオニアらしいです。

ナゾ比較図



(パネキッの使い方)

上記の内容を、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

夏休みは工作や、原文をそのままの引用

パネキッ キャンペーン ボーイズ

アニメにゲームやイベントをアス、お楽しみ!



プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

今月のタコゲー



プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

今月のタコゲー



プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

今月のタコゲー



プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

今月のタコゲー



プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

今月のタコゲー



プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

今月のタコゲー



プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

今月のタコゲー



プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

今月のタコゲー



プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

今月のタコゲー



プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

今月のタコゲー



プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

今月のタコゲー



プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

今月のタコゲー



プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

今月のタコゲー



プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

今月のタコゲー



プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

今月のタコゲー



プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1

プレイステーション1



SONY



パネキット
キャンペーン
ボーイズ

SONY





NEXT GENERATION
NEXT FIGHT



TOSHINDEN SUBARU 闘神伝 昂

TM

エイジ、カイン、エリス、ソフィア達の
壮絶な死闘から十年後…
エイジの教え子“スバル”が
カインの養女“ナル”が
伝説となった闘神大武会の火蓋が
再び引いて落とされる…



TOSHINDEN SUBARU

NOW ON SALE ¥5,800



ド迫力の3Dフルポリゴンバトルで格闘ファンにおなじみ、「闘神伝」シリーズの新作が登場!! 3人組での「チームバトル」ルールや、一発必殺技ボタンの改良といった様々な新システムを採用。また、キャラクターの魅力もパワーアップ! 新たなる闘神大武会を舞台にしたドラマティックなストーリー展開で、戦闘がさらに盛り上がる! 多彩なモード、必殺技のド派手な演出など、様々な娯楽要素を詰め込んだ強力作だ!!

一志まきは文化

9カス

©TAKARA CO., LTD. 1999 PROGRAMMED GITAMSOFT 1999
〒125-8513 東京都葛飾区青戸4-19-16 ■価格はお望み小売価格です。"X"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

たのしいいっぱいカラオケのホームページ
<http://www.takara-karaoke.com>

東京都葛飾区青戸4-19-16

TAKARA



TO SHINOKI SUBARU
關神 佐昂



©TAKARA CO.,LTD.1999 PROGRAMMED ©TAMSOFT 1999

〒125-8513 東京都葛飾区青戸4-19-16

※価格は希望小売価格です。"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

エイジ、カイン、エリス、ソフィア達の
 壮絶な死闘から十年後…
 エイジの教え子“スバル”が
 カインの養女“ナル”が
 伝説となった闘神大武会の火蓋が
 再び切って落とされる…

TOSHINDEN SUBARU

NOW ON SALE ¥5,800



迫力の3Dフルポリゴンバトルで格闘ファンにおなじみ、「闘神伝」シリーズの新作が登場!!3人一組での「チームバトル」ルールや、一発必殺技ボタンの改良といった様々な新システムを採用。また、キャラクターの魅力もパワーアップ!新たな闘神大武会を舞台にしたドラマティックなストーリー展開で、戦闘がさらに盛り上がる!多彩なモード、必殺技のド派手な演出など、様々な娯楽要素を詰め込んだ強力作だ!!



SPECIAL REPORT 独自の視点から新作を紹介

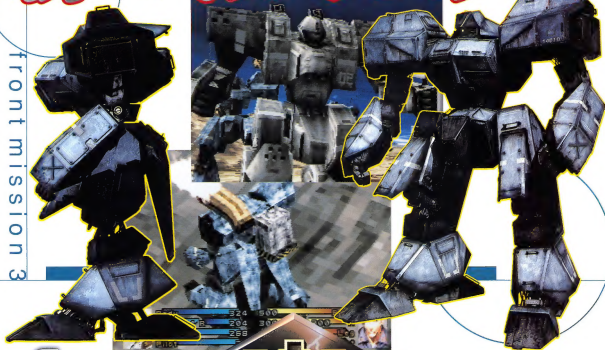
- 8 **フロントミッション**
- 前作まではパイロットの経験値で覚えていたスキルが、今作ではパーツの組み合わせ次第で発動することが判明!! これによりキャラクタそれぞれに全く違うスキルを持つように育て上げることができるようになった。また、今回はヴァンツァーの戦闘スタイル別に重要なスキルを掲載している。発売前の予告として確認すべし!!
- 16 **ヴァルキリー プロファイル**
- 本作は北欧神話の設定がストーリーのベースになるRPG。舞台となる地上界、神界2つの世界を行き来しストーリーを進めていく。
- 22 **ゼウス2**
- 増体だけでなく、行動バターンに到るまでプレイヤーが設定。敵にやられるのも、敵を圧倒するのも、プレイヤーの考え次第である。
- 26 **バイオハザード 3**
- 本作をただのラーメン作りゲームと思ったら大間違い。これは主人公の生き方から人生を学ぶもの。冗談だろって思うなら、まずは本誌の記事を読まなくちゃ。
- 38 **ラーメン橋**
- 今回は、長イラストを担当している高橋光さんの気さきの入った漫画で、ゲームの情報よりも探偵神宮寺三郎の世界を堪能!!
- 42 **探偵 神宮寺三郎**
- 今回は、長イラストを担当している高橋光さんの気さきの入った漫画で、ゲームの情報よりも探偵神宮寺三郎の世界を堪能!!
- 46 **サブマリンハンター 鯨**
- 新生「ボトムズ」は、これまでのシリーズとは一線を画する、アクション性を排したシミュレーションゲーム。また、シナリオからアーマード・トルーパーに到るまでオリジナル要素がふんだんに盛り込まれている。
- 50 **装甲騎兵ボトムズ 鋼鉄の軍勢**
- 54 **森の王国**
- 58 **ルングルング〜ドロシーの大冒険〜**

質問は本誌掲載の内容に関することに限ります。ゲームの解答やヒントなどについてはお答えしていません。

ついに判明!

パーツの組み合わせ次第で発動する

新スキルシステム



front mission 3

フロントミッション サード

パーツの組み合わせ次第で、好きなスキルを覚えられることが判明。このシステム変更がもたらすものは? キャラ設定とともに解説。

シミュレーション	スクウェア		2~6 ブロック	1人専用	CD1枚
	9月2日発売予定 6800円				
	DUAL SHOCK (アナログ操作/遊戯) 対応				

今回のスキルはパーツの中に秘められている

戦闘時に一定の確率で発動し、攻撃力の上昇などの効果をもたらすスキル。今回はキャラが搭乗する機体にに応じて変えられるスキルが変わる。これにより、自由にキャラを育成できる。

パーツと武器の組み合わせでスキルは発動

ヴァンツァーはボディと左右のアーム、レッグという4つのパーツから構成されている。それぞれのパーツにはスキルが秘

められており、「連射系の武器を装備している」などの条件を満たしたうえで戦闘に臨むと、ランダムでスキルが発動する。



パーツごとにスキルの発動条件が決まっている

発動するスキルとその条件は、パーツの種類によって異なる。左のゼニスレッグの場合、両側の銃器を装備しなければ、スキルが発動する可能性が生まれる。どんなスキルが発動するかは、一度発動するまで伏せられている。

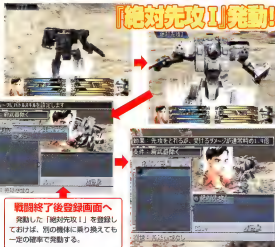
スキルの発動する状況



発動したスキルはコンピュータに登録される

スキルが発動すると、その戦闘終了後にコンピュータへ登録できる。登録されたスキルは以後、コンピュータから外さない限り、一定の確率で発動してく

れる。このため、あるパーツのスキルが発動した後で他のパーツに差し替えても、覚えたスキルを損なうことなく、新たなスキルを増やせるのだ。



登録画面解説



スキルの容量

スキルには、種類によってそれぞれ容量が定められている。当然、そのスキルが便利なのであれば、容量は大きくなる。

COMの容量

コンピュータにも容量が設定されており、これを超える量のスキルを登録することはできない。容量はコンピュータにより異なる。

スキルの登録次第で連鎖も発生

コンピュータに登録したスキルを登録しておく、スキルが連続で発動することがある。この場合、1回の戦闘で何度も相手に攻撃を加えられる。ちなみに、同じスキルをいくつもコンピュータに登録した場合は、その発動する確率が1個だけ登録しているときよりも上昇する。



○スキルを1個以上登録して発動することもある。敵機を一瞬で倒すことも

パーツと武器の組み合わせによる 理想の機体作り

パーツによって覚えられるスキルが決まるようになったため、キャラの育成方針に合わせた機体の作製が必要になる。まずはパーツを組んで独自の機体を作るというシステムをおさらい。

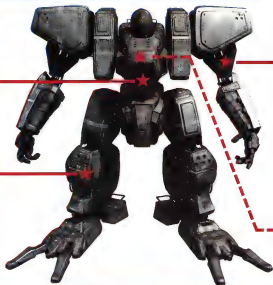
ヴァンツァーを構成する4つのパーツ

ボディ BODY

機体の全体的な戦闘能力を大きく左右する、最も重要なパーツ。これが破壊された機体は、戦闘不能になってしまう。また、このパーツには出力というパラメータが設定されている。この数値が低いほど、重いアームやレッグ、武装を装備することができる。

レッグ LEG

機体の移動力に関わるパーツ。基本的に2足歩行タイプが多いが、悪路を苦手としないホバタイプもある。これが破壊されると、移動力が著しく減少する。今回は、同じ地形であれば、両脚に足並揃移動できる機体を備えることもできる。



アーム ARM

左右2本に分かれており、それぞれ種類の違うものを装備することもできる。肩と腕部に、武器の装備が可能。また、武器を装備しなくても、パンチで攻撃できる。アームが破壊されると、多量にしている武器は使用不可能になり、その機体は役に立たなくなる。このため、マメに回復することが必要。

バックパック BACK

機体の機座を基盤するためのパーツで、装備しなくてもかまわない。回復アイテムなどを収納できるものと、ボディの出力を向上させるものがある。単体機の機体を作るためには、後者が必須。

ヴァンツァーの武器一覧

●マシンガン

命中率と攻撃力が低い代わりに、1回の戦闘で10発前後の弾を一斉発射できる。それらの弾が敵機へのパーツに当たるかはランダム。

●ライフル

射撃が強いうえに、命中率や攻撃力も高い。しかし、1回の戦闘で1発しか発射できないため、外したときのリスクが大きい。

●ショットガン

命中率は高いが、攻撃力が低く、射撃も短い。1回の戦闘で10発前後の弾を発射できる。マシンガンとは違い、敵機へのすべてのパーツに弾が出る。

●火炎放射器

攻撃力は高いが、射撃が短い。攻撃時に使用するAPの量を段階から減らすことができ、それによって一度に発射できる回数が変わる。

●ミサイル/グレネード

肩に装備する武装。近接距離の敵には攻撃できないが、射撃がべらぼうに長く、反撃も受けない。グレネードの場合は、一度に複数の敵を攻撃できる。

●格闘武器

敵に接触しないと攻撃できず、また、相手が剛力系の武器で反撃してきた場合は、反撃できない。その代わり、命中率と攻撃力は最高。

●シールド

今後は盾ではなく、壁に設置するようになった。壁に攻撃されたときに活用すると、ダメージを半減できるうえに、ボディなどに攻撃を受けずに済む。

ヴァンツァーのパーツは敵から奪うべし

パーツは前作と同様、ショップでも買えるが、以下の方法で戦闘中に敵から奪うこともできる。これにより、ショップでは売っていないレアなパーツを手に入れることができる。



○敵機を倒すと、その機体のパーツが地上に落ちる。これを奪取すると、自分の機体にそのパーツが追加される。



○敵機を倒すと、その機体のパーツが地上に落ちる。これを奪取すると、自分の機体にそのパーツが追加される。



○敵機のハイロケットがない間に、味方を機体から誘って、敵機に乗り換えさせられる

○機体から奪われたハイロケットを制す。すると、ステージクリア後に敵機が手に入る

タイプ別ヴァンツァー構成例

本作では、各パーツと武器の組み合わせによって、さまざまな機体を作ることができる。ここではその例を、4タイプに分

けて紹介する。また、タイプに適したスキルと、その効能も併記。スキルとの相性が良ければ、機体をより強くできるのだ。

格闘系

格闘武器を装備し、敵に近接するタイプ。攻撃力が高いものの、先制がしづらく、遠距離から撃たれたら反撃できないというハンデがあるため、機体を耐久力の高いパーツで組み立てる必要がある。



●重要スキル

絶対先攻I

発動すると、無条件で先制できるため、ハンパを解消できる。しかし、反撃された場合はダメージが1.4倍になってしまうというリスクもある。



●重要スキル

ダブルパンチ

文字通り、両手で連続攻撃ができるスキル。敵に与えるダメージが単純に倍になるうえに、得られる経験値も通常時の倍になるというメリットもある。



●重要スキル

アンチブレイク

発動すると、パーツが破壊されるほどのダメージを受けても、HPが1だけ残る。これで「アームが壊れて敵に反撃できない」という事態を防げる。



遠距離射撃系

肩にミサイルないしグレネードを装備し、後援射撃をする。これらの武器は重いため、ボディは出力の高いものにしなければならない。また、使用回数に制限がある武器でもあるので、弾数回復アイテムも必須。



●重要スキル

熱線3アップ

発動すると、その戦闘時に限り、パイロットの熱線値が上昇し、通常より高いダメージを与えられる。さらに、敵の熱線値も上げられるものもある。



射撃系

マシンガンやライフルなどの重火器を装備したタイプ。アームの破壊に備え、両手に武器を持たせるのがベター。攻撃力は高くないが、確実な敵にダメージを与えられるし、スキル次第で大ダメージも与えられる。



●重要スキル

弾数UP I

マシンガンやショットガンといった連射系の武器の発射弾数を1.2倍にする。このタイプの非力さを補えるスキル。同乗列で、発射弾数の増加率がさらに高くなるものもあるらしい。



●重要スキル

ズームI

発動すると、武器が軽機にズームインし、命中率が上昇する。近距離射撃系の武器ならば、どれも相性が良い。特にマシンガンのような、命中率に不安のある武器の使用時には必要。



万能系

片手に格闘武器、もう一方の手に重火器を装備。これで一応オールラウンドに戦えるが、能力が中途半端になりがち。なお、さらにミサイルなど、専用の武器を装備するのは、重量制限の観点上難しい。



●重要スキル

ダブルアサルト

まず格闘状態で殴ってから殴る撃つという連続攻撃ができる。このタイプの機体を使うのであれば、必須のスキル。



新たに追加・変更されたスキルの 戦法への影響力

今作では新たなスキルが追加されており、また、前作にもあったスキルの中には、名称や効能が変更されたものもある。これらのスキルが実戦にどのような影響をもたらすかを解説。

ダブルショット

●ひとつの武器を使い込む必要が

近距離射撃用のスキル。発動すると、両手に持った銃を同時に発射する。前作にも「スイッチ」という似たようなスキルがあったが、ダブルショットの場合は、両手に持

つ武器が同系統の前でなければ発動しない。よって、このスキルを有効に活用するには、1つの武器を集中して使い込み、熟練度を上げる必要がある。

両手の銃で連続攻撃



○ショットガン
の場合はカンパ
シンをしてから
撃つなど、発動
した際にはワ
ンツァーが敵に
くっつく特殊
な動作を見せて
くれる

Armブレイク

●射撃系でも一撃必殺が見込める

発動すると、敵のアームを一撃で破壊することができる。うまく発動できれば、敵から攻撃手段を奪って反撃不能にすることができ、射撃系でも一撃必殺が見込める。他に敵のレッグを一撃で破壊できるスキルなどもあると思われる。



敵のHPを見ればわかるように、耐久力に関係なく、一撃でアームを破壊している。敵の先手を取ったときに発動してくれば、攻撃される前に破壊不能にできるのだ。



人間DMG I

●敵パイロットのみを倒して機体を奪える

グレナード以外の武器ならば、どれでも発動させられるスキル。敵機だけでなく、そのパイロットにもダメージを与えられる。これでパイロットだけを倒せば、機体は無人の状態になる。この場合、敵を投降させたときと同様、クリア後に敵の機体を入手できる。



敵パイロットのHPを奪って、運送機を奪取しければ、パイロットだけを倒せる。機体から離れたパイロットには攻撃がなからぬため、この状態で、機体から離れたパイロットを倒すよりも効率よく機体を奪える。

シールドAtk I

●攻防一体の攻撃が可能に

今作のシールドは前作よりも使い勝手が良いものになった。しかし、腰部に装備できるようになったため、他の武器と併用しづらくなっている。それを解消してくれるのが、このスキル。発動すると、敵の攻撃を防衛した後で、宙で破り返せるのだ。



○前作までのシールドは効果が薄く、気体の消耗にしかならなかった

シールドでパン殴れ



○敵に取られても、シールドを持ったアームさえ破壊されなければ、ぐさぐさ攻撃に耐えることができる。こちらの機体も敵小隊に囲いつつ、相手にダメージを与えられるのだ

Fallショット

●敵の反撃を抑えつつ攻撃できる

近距離射撃用のスキル。この攻撃が命中すると、敵のAP（ヴァンツァーの行動の際に必要なポイント）が半減する。このため、敵は反撃しようにも、APが足りなくて行動不能になることがある。APを大量に必要な遠距離射撃系の敵に有効。



アンチDMG80

●射撃系の敵に対して安心して戦える

発動すると、敵に攻撃されても、ダメージが50以下ならば無効化してしまう。マシンガンやショットガンといった威力の低い弾を何発も発射する武器に対してはほぼ無敵となる。相手に先制されやすい格闘系ガンツアーに寛えさせておくといえだろう。他にも、より大きなダメージを無効化できるスキルがあるかも。



敵屠防無効

●敵に応じて装備を変えずに済む

ライフルは貫通系、ショットガンや格闘武器は衝撃系というように、武器にはそれぞれ属性が設定されている。そして、敵ヴァンツアーのパーツには特定の属性防壁が設定されていることがある。



①前作ではハーツの特殊ごとに、装甲の属性が設定されていた。今回は、?

のスキルが発動すると、それらの属性耐性を無視してダメージを与えられる。たとえば、衝撃系に耐性がある敵をショットガンで撃っても、ダメージが軽減されずに済むのだ。



○相手の属性を考えずに攻撃しても、これさえ発動すれば問題なし。

包圍射擊

●ユニット間の連携がより重要に

近距離射撃用のスキル。これを
覚えているキャラが敵に攻撃した
際、その周囲に射撃武器を装備し
たキャラが配置されていた場合、
ランダムで発動。周囲のキャラと
一緒に一斉射撃を繰り返す。

ジを与えられる。これが発動するかどうかは、周囲のキャラと敵との位置関係にかかっている。よって、このスキルを有効に活用するには、敵を包囲するように考えてキャラを配置する必要があります。



3人がかりで
一斉射撃！



◎◎3体で壁を取り囲んだ状態で発動したケース。周囲の仲間がセリアを叫びながら攻撃に参加してくれる。キャラごとに別々のパターンでセリアが用使されている。



MIDASをめぐって対立する世界の3大陣営

USN軍のエマが開発したエネルギー発生装置、MIDAS。これをめぐる各国の衝突が、本作のストーリーの核となる。それぞれ陣営について、主な登場人物とともに解説。



OOオープニングの1シーンより。作戦用のヴァンツァーにより、運び込まれているコンテナの中に、隠れたMIDASが



MIDASとは？

金原子核線とされる新種の放射線を発生させ、エネルギーを放出する装置。エネルギー発生時の状態が不安定になると、爆発を起こすため、爆弾に転用できる。核爆弾と違って汚染の心配がないという、強力な兵器になるのだ。



OC横濱基地で起きたMIDASのコピー爆発事件が、ストーリーの発端に

分歧によって各キャラの立場は大きく変わる

本作のストーリーは、序盤から大きな2つの流れに分歧する。1つは主人公の母、アリスを、もう1つはMIDASの開発者、エマを軸としたもの。どちらのストーリーを選ぶかで、主人公たちの立場は大きく異なる。それに応じて登場人物も、敵になったり味方になったり、関係が変化して行く。



OC横濱の争奪戦のイベントでストーリーは大きく変わる



OCエマ家で襲撃してさっさとアリスを救出して貰える。同じ人物でも立場が正反対になる場合も

OCU (オシアナ共同連合)

「Oceania Community Union」の略。アジア諸国が経済的に自立することを目指して、2026年に形成された経済共同体。日本、オーストラリア、東南アジア諸国による「パシフィック経済圏」が母体。

2026年に、加盟国であるアロルデシュ（現在でいうパプアニューギニア）において、独立を求めクーデターが発生。以降、東南アジア諸国で独立運動が盛んになり、共同体としての意義が薄れていく。

OCUジャパン

OCUの方針により、軍備が拡大され、自衛隊は日本国防軍として生まれ変わっている。その横須賀基地に、秘密裏に運び込まれたMIDASのコピーが爆発。この事件を皮切りに和陣は戦いの道へ進むことに。



武村アリス

OCUの義妹。大学に通いつつ、軍施設に勤務。爆発事件の際に横須賀基地にいらしたのだが……



草間亮五

OCUの中学時代からの友人。いろんなことから和陣と行動をともにすることになる。性格は軽く、女好き



武村和輝

OCUの主人公。横須賀基地の事故現場を見てしまったため、世界的規模の陰謀に巻き込まれてしまう



武村伊佐夫

OCUの和輝の父。日本国防軍少佐。反発的な息子と仲が悪いが、実は子供たちへの愛が深い



新条美穂

OCUの交通課に所属している。おっとりとした性格とは裏腹に、物事に對する分析能力は極めて高い

OCUシンガポール

この時代には飛躍的な発展を遂げており、世界有数の近代国家となっている。分歧によっては、ユンと出会うことになる。



ユン・ライファ

OCUのシンガポール支部長。任務内容については不明。酒とギャンブルが好き。『この世は金でかすべし』がポリシー

OCUオーストラリア

OCUの中心をなす国家の1つ。今回の事件にも大きく関わっている。分歧によっては、メイヤーに出会うことになる。



メイヤー・エドワード

OCUのオーストラリア支部長。任務内容については不明。酒とギャンブルが好き。『この世は金でかすべし』がポリシー

OCUフィリピン

アロルデシュにおけるクーデター事件の余波から、反政府グループが結成され、激しい反乱運動を起こしている。



ファム・ルイス

OCUのフィリピン支部長。任務内容については不明。酒とギャンブルが好き。『この世は金でかすべし』がポリシー

USN (ニューコンチネント合衆国)

「United States of New Continent」の略。21世紀にアジアで推進されていた共同体運動に影響を受け、南北アメリカも統合への道を歩

わことになる。その結果、アメリカはUSNとして生まれ変わっている。OCUとはハフマン劇の利権をめぐり、利益が優先している。

USN 軍

規模は世界最大レベル。ハフマン
紛争時には、90万人以上の兵力を
投入。紛争終結後、徐々に戦力を削
減しているが、太平洋の重要拠点に



●愛称エマ。MIDASを開発してしまったことを悔やんでいる



○痛快でマイペースな性格。愛する家族を守るため、軍に入隊

FAI

CIAやNSAといった諜報機関が



●エマと
もに横須
賀地の調
のため沼
されたエ
ージェント



◎若きエリート。他人を見下した態度をとりがちなところがある



●持ち前の
剛気さで、
隊員の恐怖
心を押さえ
させる優秀な
隊長

バーブルヘイズ

FAIが大規模な作戦を実行する
に、戦術や諜報活動を行う、西陣の
実行部隊。全8人の隊員の中から
隊長のジョーを含む3人が、今回の
MIDAS奪回作戦に、参加する。

大漢中人民共和國

2012年に国家主席となったジエ・ボリアオが、資本主義化の行き過ぎを食い止めるために政策を変え、集権国家の形成を目指している。

大漢中人民共和國陸軍

陸軍のエリート部隊である快速反応部隊、緊急時の作戦に当たる緊急展開軍、国内の各重要拠点の防衛を担う常備軍などから構成されている。



◎総司令部の情報部に所属している、冷静沈着な課長。非常に実直で、人を信用させる何かを持っている。エマ編でもアリサ編でも、地味の力を振る。



◎快速反応部隊の副隊長。どんな任務でも、命令に忠実に、効率良く遂行していく優秀な軍人。家族をゲリラに殺されたという悲しい過去を持つ



◎かつては快速反応部隊に所属していたエリート。しかし、ある作戦で自分の村が焼き払われ、家族を失う。以後、軍に幻滅した彼は、傭兵となって各地を転戦

華 蓮 團

大漢中の各地で活動している反政府組織。10代の学生から、70代の老人まで、幅広い年齢層の人々が参加している。リーダーのホアンは、ジェが国家主席となり、新国家を設立する際に政府を退けた元副主席。優秀な副団長、ルオ・チェンとともに、団を率えている。



●任性的なリーダーシップで国をまとめている閣長。部下からの信頼も厚く、国外にも信奉者がいるという。デニスとは旧知の顔柄らしい

吳龍

世界各地で活躍している、国籍不明の傭兵部隊。メンバーはいずれも戦場のエキスパート。EC出身のルドルフとハタリが、11年前に組織を抜け、活動を開始したことに始まる。現在は大漢中華の仕事を請け負い、USNと戦っている。



に隊長。極めて高い戦術・作戦能力を持つ、戦場のプロフェッショナル。しかし、敵と文戦しながらもジョークを飛ばすという、人間味あふれる人物



◎部員の最年長メンバー、ルドルフとは部隊結成以来の同僚であり、何も言わなくても互いの考えを理解できるほど。敵がなく、和を重んじる性格



●EC車に入隊するも、組織というものになじめず除隊する。その後健兵部隊を転々としたのち、真蔵に入隊。かなりの見栄っ張りで、口が悪い



○アフリカ某国の内戦で
両戦を失い、そのときに
助けてくれたルドルフに
預め込んで傭兵となる。
その後、ハタリ of 助めによ
り、副隊長となる



●USNに徴兵され、戦争に参加したときの感覚が忘れられず、兵役が終わってすぐに徴兵になる。緊張感を求め、常に前線に出ることを望む

「北欧神話」をベースにした 完全ファンタジーRPG

地上界ミッドガルド

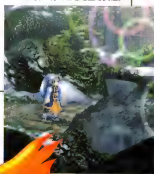
本作の中で人間の住む世界。そして、あまりに酷い世界。戦争、貧困、疫病、殺人、裏切り……。地上界の人間たちには、常に「死」が横り合わせに存在する。ゲーム中では、主人公である「ヴァルキリー」の主な活動の場となる世界である。ヴァルキリーの冒険を通して見る地上界ミッドガルド。プレイヤーの自には、どのような世界に居るのだろうか。

ゲームに登場する神々と人間たち

本作のストーリーは北欧神話の設定をベースにしたオリジナル。ここでは、その主要キャラを紹介する。

- ヴァルキリー 本作の主人公。
- オーディン 神界ヴァルハラを統べる主神。「ラグナロク」をおそれ、ヴァン神族との戦いを繰り返す。
- フレイ オーディンとヴァルキリーの情を取り持つ女神。
- ブラチナ 美しい神の娘。彼女の死から本作の物語は始まる。

- ルシオ ブラチナの幼なじみ。彼女の死が、彼の心に深い傷を残す。
- メルディーナ 魔術の知識を得るため、天界へ行くことを望む女性。



Should Deny The Divine Destiny of

The Destinies

WALKYRIE

魂を狩るため地上に降り立ったヴァルキリーの物語

本作の世界は、2つの世界で構成されている。ひとつはオーディンの命令を受けたヴァルキリーが、魂を狩り集めたキャラを育てる「地上界ミッドガル

神界



OO物語自体は主に地上界ミッドガルで進むことになるが、神界ヴァルハラで起きている戦争のことも考えて展開をしていかなければならない。その行き来の方法はまた不明だが、なぜか神界・地上界ともに素晴らしい場所が数箇所ある。この2つの場所には何か深い関わりがあるのだろうか？

ド。もうひとつが「ラグナロク」に勝利するため育てたキャラを送り込む「神界ヴァルハラ」。プレイヤーはヴァルキリーを操り、地上界と神界、2つの世界の出来事に介入しながらストーリーを進めていくことになるのだ。

2つの世界を舞台に物語が展開する!

地上界

「ヴァルキリープロファイル」のゲーム進行

地上界での行動	① 耳をすます	ヴァルキリーは、まず地上界で死に瀕した人間の魂の叫びを聞き、その声の下へと向かう。間はここで魂を狩るべきキャラの選択を行う。
	② 魂を迎え入れる	ヴァルキリーの魂を見た人間は、自分が「死」を迎えたことを知り驚愕する。魂を狩られた人間は「仲間」として共に行動することになる。
	③ 仲間と共に戦う	次にすべきことは、仲間になった魂を鍛えること。地上界に存在する不死者やネクロマンサーと戦い仲間たちを成長させていく。
神界への行動	④ 神界転送	「ラグナロク」の戦いを有利に進めるため、育てた仲間の魂を神界に送る。神界の状況や仲間の強さで送り込む仲間を決定しよう。
	⑤ 神界イベント	仲間は神界の戦争に参加する。その際、天界にいる仲間はプレイヤーが操作することはできない。状況はプレイが随時見せてくれる。
	⑥ 自分自身の成長	敵と戦うと、仲間だけでなくヴァルキリーも成長する。その成長によって様々な結果を迎えるマルチエンディングになっている。

神界ヴァルハラ

主神オーディンの支配するアース神族の世界。ある日、オーディンに「ユーミルの罫」が世界の終末「ラグナロク」が近いことを告げる。オーディンはヴァルキリーを呼び、来るべきラグナロクに備えて、地上界の優秀な死者の魂を狩り集めるように命じた。

神界は、ヴァルキリーが育てた魂が活躍する世界。ゲーム序盤では、プレイヤーが神界に直接介入することは少なそうだ。

「スターオーシャン」シリーズを世に送り出した「トライエース」の新作がエニックスから発表された。今度は「北欧神話」の設定の中でオリジナルストーリーが繰り広げられるRPG。「神と人間」の生き様が描かれる本作。その世界観やシステムから、ゲームの概要をひも解いていこう。

RPG	エニックス		2 ブロック	1 人専用	枚数未定
	99年冬発売予定	価格未定			
	DUAL SHOCK (要動) 対応				

PROFILE

北欧神話用語①

ここでは、実際のゲーム内と関係するかどうかは別として、ゲーム中登場する「北欧神話」にまつわる用語を説明する。知っているかゲーム内にもなるかも？

●北歐神話 ノルウェー、フィンランド、アイスランドのバルティック半島に亘って伝わるスウェーデン、神話にしては世界の終末まで語られる伝説に由来。

2Dの横スクロールで表現される移動マップ

本作で実際に冒険するマップは、すべて横からの視点で描かれたものになっている。

そのメリットとして、多重スクロールによる遠近感の表現、キャラが大きく描かれることによる動作表現の向上がある。

これらの特性を生かすことで、常に映画のような場面描写が可能になったのだ。



Qアトヘンチャーやアクションのようにも見えるが、れっきとしたRPGの画面

ダンジョン内ではアクション操作もアリ

横スクロールマップで採用された要素として、ダンジョン内のアクション性がある。

単なる移動フィールドではなく、ゲームを楽しめるための手段として生かされているぞ。

ダンジョン内のできるアクション

ジャンプ



ダンジョン内では、キー入力の長さでジャンプに高低差がつけられる。通常の移動マップ時はジャンプに高低差はない。

スライディング



狭い所を速るのに使うことになるはずのアクション。攻撃判定などは無いので、しゅむむひとつの移動手段だ。

持つ



自分の足元や手元にあるものを持ち上げる。宝箱や、自分で撃ち出した「水」のかけらなどを持ち上げることができる。

剣をふる



スイッチを入れたり、物を壊したりできる。アクションRPGではないので、敵にダメージを与えことはできない。

投げる



手に持っている物を投げる。宝箱の場合、投げた地面に着ると宝箱が開く場合もある。ほかにはどんな効果がある?

氷を撃つ



冷氣を飛ばして氷の壁を作れる。敵シンボルに直接当てれば、凍って接触しなくなる。その敵は凍ることもできる。

マップのつながりイメージ

平圖(2D)で表現されているマップ。縦はもちろん、奥や手前へつながることで移動可能範囲に広がりを持たせている。奥や手前へ移動可能な場合は、画面上に矢印と行き先が表示され、その先に上や下を押すことで別の輪に存在するマップに移動することができる。



ゲーム中で表現されるマップのつながりについて

それでは実際にゲーム中でのマップのつながりを見てみよう。モデルは「コ」アンドル村。マップ時の赤い矢印はそこをつながっていることを表す。



Q画面の手前と向こう側はスクロールで繋がっている。これが多重スクロール

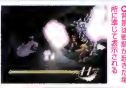
印はそこでつながっていることを表す。基本的には村の中を通る1本の大通りを横に移動していくのだが、家の前や奥へ続く道がある場所では矢印と名前が表示される。表示されている間にその矢印方向のボタンを押せばそこに移動できる、と言う訳だ。

コラド村の村長

この村は、秘跡の扉に登場するキアラ、「アラチナ」と「ルシオ」の生まれ故郷。本村の舞台となる大森の、もっとも北に位置する王都「ヴィルノア」の北郊山岳地帯に位置する。その寒さ



ゆえ、村人の生活は苦しく、毎日の暮らしさえも満足にできないような貧しい村。この村で「アラチナ」は母親から知産者にされ、毎日のように凍える水を汲む仕事をさせられているらしい。



アクション操作ナシで連続攻撃がキメられる戦闘システム

本作の戦闘は、敵のシンボルに接触すると起きる「シンボルエンカウント」を採用。ダンジョン内では常に敵の姿が表示されており、戦闘を行うかどうかを自分で決めることができる。

実際の戦闘では、敵と味方が交互に攻撃し合う「ターン制」。その攻撃方法は、パッドの各ボタンにキャラが割り振られており、ボタンを押した順番通りに攻撃する、というものだ。

押したボタンの順番通りに攻撃が発生

各ボタンのキャラには、3つまで攻撃技を持たせることができる。つまり、同じボタンを3回押せば、ひとりのキャラが続

けて3回攻撃することになる。この時、ほかのキャラのボタンを織り交ぜれば、敵に連続攻撃(コンボ)を行うことができる。

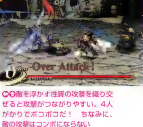
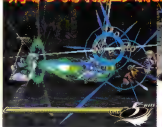
1つのボタンに1人のキャラが対応



- …メルティナー
- △…アリユゼ
- …ヴァルキリー
- ×…ルシオ

この場合だと、○、△、□、×と押せば、メルティナー→アリユゼ→ヴァルキリー→ルシオの順に攻撃することになる。

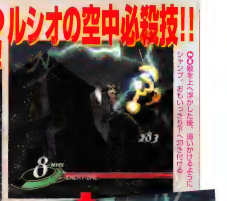
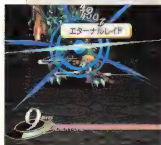
攻撃がつながればコンボに



○○敵を浮かす世界級攻撃を織り交ぜると攻撃がつながりやすい。4人がかりでボコボコだ！ ちなみに、敵の攻撃はコンボにならない

コンボによる必殺技の数々

コンボがうまくいくと、最後に攻撃する仲間のキャラを選択することになる。各キャラごとに様々な必殺技が用意されており、画面には技名も表示される。その威力とエフェクトは必殺技の名にふさわしい。



○色キャラの必殺技は、攻撃が連続ヒットするものが多い。特にカレンがシンメーションを与えてくれる技は攻撃力も高く、そのエフェクトは通常攻撃の比ではない。技の名前も表示されるので、覚えておくと入りの必殺技で敵にダメージを食わせる

突進!!



○○めっちゃめっちゃ長い剣を持つアリユゼの必殺技、剣をつかえと突進した後、敵の足元から剣で上に斬り上げる。敵なんかもう燃えちゃってますけど…

斬り上げ!!

北欧神話用語③

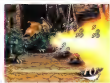
●ラグナロク 神々の終わりの、終末、神々の崩壊、世界などとの意味を持つ。神々の戦争によって引き起こされた出来事。 ●ヴァハラ オーディンの住む天宮。神々戦争に参戦する勇士の魂が集められている。 ●ミッドガルド ユーミルの首をでった輪盤で巻かれた領域。人間居住の楽土として考えられた。

「プリンダリング」で描かれる美しき世界

2Dで表現されているマップは、レンダリングで描かれたCGに手で修正を加えた「ブレンディング」を採用。写実的な質感と、手書きの温かみを併せ持つグラフィックになっている。

また、家の扉など、アニメーションする部分はムービーを使用しており、スムーズな動きを表現するのに成功している。光の表現といい、「情緒」を感じさせるグラフィックだぞ。

ウツムシ



◎音楽はマリンバ・ピアノ・ソ
ク、キヤラはドット・ピアノ

地上界ミッドガルド

人間の住む世界。当然様々なものが入り混じり、いわゆる「人間らしい生活感」の溢れる世界が表現されている。中には日本や中国を感じさせるマップまであり、これら風貌の多さからして、移動できるマップはかなり多岐に渡りそうだ。

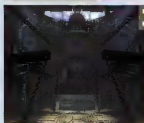


城



奴隸市場

①人々を驚かすような世界。それが地上界ミッドガルドの
主神オディン。ヴァルキリーが戦うべき国はここにあるか？



ゴースト教団本部

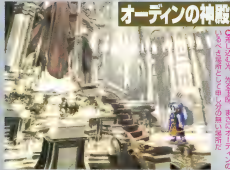


〇〇コ　「教団とは邪教だろ
うか? 建築物の壮大さから
見て地上界ではかなりの力
を持った教団に見えるが…。
この場所にも力が持っている

神界ヴァルハラ

神々の、オーディンの住まう世界、神界ヴァルハラ。眼下には雲が広がり、そこが天界であることを否応なく感じさせる。建造物もミッドガルドとは違い、荘厳にして美麗なものが多いようだ。ただし、神州にはどんな用事で来ることになるのだろうか？

オーディンの神殿



○差し込む光、燃える太陽、まさにオーティンの

鈴蘭の谷



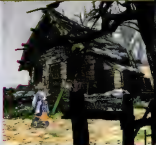
●ミッドガルドにもあった鈴蘭の谷が、ヴァルハラにも、ただし背景は雲の上。山々に囲まれたミッドガルドの鈴蘭の谷とは一味違うようだ。ちなみに、舞い散る鈴蘭の花びらもブリレンダリングで描かれており、風の表現に一段落している。まさに必見のシーンだぞ。

神殿の前



町並みや建造物

Q「町並みは、日本の神社や、木造の建物、
Q「町並みは、日本の神社や、木造の建物、



Q「町並みは、日本の神社や、木造の建物、
Q「町並みは、日本の神社や、木造の建物、

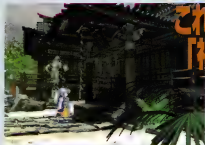
Q「町並みは、日本の神社や、木造の建物、
Q「町並みは、日本の神社や、木造の建物、



Q「町並みは、日本の神社や、木造の建物、
Q「町並みは、日本の神社や、木造の建物、

これは日本の「神社」か!?

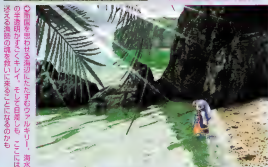
Q「町並みは、日本の神社や、木造の建物、
Q「町並みは、日本の神社や、木造の建物、



外の風景

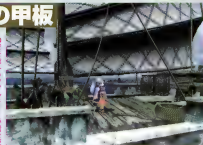


Q「町並みは、日本の神社や、木造の建物、
Q「町並みは、日本の神社や、木造の建物、



船の甲板

Q「町並みは、日本の神社や、木造の建物、
Q「町並みは、日本の神社や、木造の建物、



移動手段!?

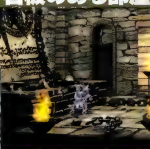
地上界のダンジョン

Q「町並みは、日本の神社や、木造の建物、
Q「町並みは、日本の神社や、木造の建物、



Q「町並みは、日本の神社や、木造の建物、
Q「町並みは、日本の神社や、木造の建物、

石板のある部屋



Q「町並みは、日本の神社や、木造の建物、
Q「町並みは、日本の神社や、木造の建物、

ボスの部屋



Q「町並みは、日本の神社や、木造の建物、
Q「町並みは、日本の神社や、木造の建物、



敵は近くにいる? 障害物はある? ビーム発射!

機体の行動パターンのプログラムが勝負を決める!

ZEUS II

Carnage Heart

シミュレーション	アートディンク	7~14	2人	CD 1枚	無人機動兵器「OKE」をボディや武装、行動パターンに至るまで自分で設定し、戦わせる。機体をとことん作り込み、勝ち抜いていくというシステムの魅力に迫る。
	10月上旬発売予定	6800円	ブロック	10分	
DUAL SHOCK (振動) 対応					

無人機動兵器「OKE」を指揮し勝利を収める

人類が宇宙に居住している時代が本作の舞台。無人機動兵器「OKE」を指揮し、火星で勃発

した紛争を戦い抜くのだ。まずは、ゲームの全体的な流れについて解説しよう。

1

部隊編成

まず最初に部隊を編成。戦場に投入するOKEを設計し、行動パターンをプログラムしたらキャリアに搭載。搭載できる機体の数には制限があるので、機体は厳選する必要がある。

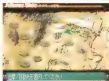


OKEキャリアのボディは固定。使用する機体の数と能力を自由に設定できる。

2

作戦エリア選択

部隊編成を終えると、次の作戦について説明がなされる。場合によっては作戦エリアを選ぶこともあり、その選択によって出現する敵や、その後のストーリー展開が変わる。



OKEにどんな機体や武器を搭載するかはプレイヤーの自由。

3

マップ攻略

作戦エリアを決めたら、いざ戦場へ。ターン交代制のシミュレーションへ移行する。OKE

を戦わせて、「敵の全滅」といった各ステージごとの勝利条件を満たせばマップクリア。



OKEの移動範囲は黄色の円で示される。また、OKEの攻撃範囲は赤い円で示される。また、OKEの攻撃範囲は赤い円で示される。

4

戦後処理

マップをクリアしたら、傷ついたOKEの修理などの戦後処理を行う。また、このときに敵のキャリアを破壊していた場合、それに搭載されていたOKEが手に入ることもある。



OKEに搭載された機体の数や、OKEの修理などの戦後処理を行う。

ハードウェアを設計し、独自の機体を作る

OKEを作るには、まずハードウェアを設計する必要がある。これはボディやアーマーなどの5つの要素から構成されて

おり、それぞれを組み合わせることで、攻撃力重視のものや、スピード重視のものなど、作戦に応じた機体を作れる。

ボディ

ボディには大別して2脚型、多脚型、車両型、ホバー型、飛行型の5タイプがある。機動性や踏破性、耐久力などがそれぞ

れに設定されており、作戦に応じて使い分ける必要がある。また、機体によって各装備の積載可能量も異なる。

ボディの一例

エッグノッグ	ノーランダー
 <p>突出した能力はないが、運動性能と近接戦能力に優れている。また、オーバードライブで、オートドッグを攻撃できる。他のオートドッグを攻撃することも可能。</p> <p>耐久力 184 機動性 1908 耐震性 1308 AP 308</p>	 <p>機動性が高く、近接戦に強い。また、オートドッグを攻撃できる。他のオートドッグを攻撃することも可能。</p> <p>耐久力 820 機動性 1840 耐震性 4300 AP 1900</p>
パークドッグ	キューケン
 <p>自動的におもむきで敵を攻撃できる。オートドッグを攻撃できる。他のオートドッグを攻撃することも可能。</p> <p>耐久力 184 機動性 1908 耐震性 1308 AP 308</p>	 <p>機動性が高く、近接戦に強い。また、オートドッグを攻撃できる。他のオートドッグを攻撃することも可能。</p> <p>耐久力 820 機動性 1840 耐震性 4300 AP 1900</p>
ジェイラー	ローケン
 <p>相手の攻撃をほぼ無効化できる。オートドッグを攻撃できる。他のオートドッグを攻撃することも可能。</p> <p>耐久力 184 機動性 1908 耐震性 1308 AP 308</p>	 <p>機動性が高く、近接戦に強い。また、オートドッグを攻撃できる。他のオートドッグを攻撃することも可能。</p> <p>耐久力 820 機動性 1840 耐震性 4300 AP 1900</p>

アーマー

ボディの装甲をさらに厚いものに換えば、機体の耐久力をさらにアップさせられる。ただし、厚いものほど重量が大き

くなるので、機動性が下がってしまう。また、機体の放熱性能も下がるため、オーバーヒートも起こしがちになる。



○機体の耐震性を優先するか、目標値を優先するかによって、適宜な厚みのものを







○放熱量や燃焼などの特徴があり、攻撃すると特定の状態に対する耐震力に上昇する

武装

OKE用の武器は、遠距離戦用や近距離戦用など、多数用意されており、ボディによって装

備できる種類や数は異なる。また、機体の積載量が許す限り、弾薬を多めに持つことも可能。

武装の一例

アサルトガン	ビームガン
 <p>もっとも一般的な近距離戦に威力が集中し、射撃の精度も高い。また、射撃の速度も速い。また、射撃の速度も速い。</p> <p>威力 1100 機動性 1100 耐震性 1100 AP 1100</p>	 <p>威力が集中し、射撃の精度も高い。また、射撃の速度も速い。また、射撃の速度も速い。</p> <p>威力 1100 機動性 1100 耐震性 1100 AP 1100</p>
パルスガン	ハンドグレナード
 <p>威力が集中し、射撃の精度も高い。また、射撃の速度も速い。また、射撃の速度も速い。</p> <p>威力 1100 機動性 1100 耐震性 1100 AP 1100</p>	 <p>威力が集中し、射撃の精度も高い。また、射撃の速度も速い。また、射撃の速度も速い。</p> <p>威力 1100 機動性 1100 耐震性 1100 AP 1100</p>

CPU

OKEのプログラムを処理する装置。低速、中速、高速と処理速度が異なる3種類が用意されている。当然速度は速いほうが良いが、その反面パルスガンへの耐性が弱まる。



○処理速度は速いほど、パルスガンへの耐性が弱まる。

オプション

機体を修復できる自動修復装置や、相手のミサイルの誘導性能を下げる誘導妨害装置といった、戦闘を補助するアイテム的なもの。使用回数に限られているため、いつ使うかが肝心。



○自動修復装置や誘導妨害装置は、戦闘中に非常に役立つ。

その他

OKEの能力には一切影響しないが、機体の名前やカラー

ング、部隊のマークも自由に設定できる。



○名前やカラー、部隊のマークは、自由に設定できる。

ソフトウェアを設計し、機体の行動パターンを決める

機体の基本性能を決めるハードウェアに対し、ソフトウェアには「前方100メートルの範囲内に敵がいたらビームを撃つ」といった戦闘シーンでの機体の行動パターンを決めるもの。これは出来次第で、機体は強くも弱くもなる。

機体の基本性能を決めるハードウェアに対し、ソフトウェアには「前方100メートルの範囲内に敵がいたらビームを撃つ」といった戦闘シーンでの機体の行動パターンを決めるもの。これは出来次第で、機体は強くも弱くもなる。

チップを並べてプログラム作成

OKEへの命令は「チップ」という形でまとめられている。プログラムはこれをブロックのように組み合わせることで作られる。チップの並び順通りにOKEは命令通りの行動を行う。

プログラムの流れ



1つのチップの命令の実行が終わると、OKEは青色矢印が指す方向のチップの命令を受ける。

プログラムの進行を分岐させることも可能。チップが指定する条件を満たした場合、青色の矢印に進む。

矢印がチップを並べる時の外周を指す場合、プログラムの流れはスタート地点にループする。

行動系チップ

前進、後退、旋回、停止といった基本動作や攻撃など、OKEの動作を命令するチップ。

攻撃を命令するチップなどは、武器を発射する方向や、その発射弾数などを細かく指定することができる。

例：指定した方向と角度で弾を6発撃つ



弾を撃つ方向

武器を撃つ方向と角度を指定。この場合、真正面へ水平に武器を発射する。

弾を撃つ数

使用する武器の種類と、発射する弾の数を指定。この場合1番の武器を6発撃つ。

分岐系チップ

機体の周囲の状況判断し、その条件に応じてプログラムの流れを分岐させられるチップ。

これにより、「自分の右側に敵がいいたら右へ旋回する」など、OKEを、戦場の状況に応じて行動させることができる。

例：正面25M以内に敵がいるかどうかを判断する



カバーする範囲
相手の探知範囲を指定。

相手との距離
どの距離まで相手を探知するか指定。

相手の種類
探知する相手の種類を指定。

相手の数
相手の数を確認するよう指定。

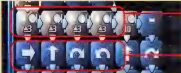
基本的なプログラムの例

OKEの動作は移動、回避、攻撃という3種類の基本動作に大別でき、それらの組み合わせによってOK

Eは戦闘する。ここでは、実際にチップを組み合わせて作ってみたい各基本動作のプログラムの例を挙げる。

移動系プログラム

単に移動を指示するだけでは、OKEはあらゆる方向へ行ってしまふ。「障害物があったら避ける」「敵のいる方へ向かう」などの条件を指定する必要がある。



これらのチップでは、機体の周囲4方向のうち、どの方向に障害物があるかを判断している。

ここでは、もし障害物があった場合、その場所に応じて直進や平行移動をして避けるよう指示。

回避系プログラム

まず、機体の近くに相手の射撃した武器が接近しているかどうかを判断。その武器の種類に応じた回避行動をとるよう指示。

ここでは、機体に接近する相手の武器が、ミサイルであるかどうかを判断。もしそうであれば、伏せて回避するよう指示。

ミサイルでなかった場合、次に近くに障害物があるかどうかを判断。そして障害物がない方向にジャンプして攻撃を避けるよう指示。



攻撃系プログラム

武器の有効射程内に敵がいるかどうかを判断してから、攻撃を指示するのが基本。ただし、その前に弾切れかどうかを判断しなくてはならない。



まず、機体が装備している武器が、それぞれ弾薬が残っているかどうかをチェックする。

弾切れしていなかった場合、武器の種類に応じて、所定の方向に攻撃するよう指示する。

初心者でも安心の機能

プログラムを一から組むのは大変だが、自分で組まなくても、コンピュータに基本的なものを自動的に作ってもらったり、ストーリー

一途中で仲間からもらうこともできる。これにより、ストーリーや機体だけを楽しみたい人も、プレイできるよになっている。



○オケの動作をひとりでプログラム



○お気に入りのプログラムを保存していつでも使える

VSモードでソフトウェアの性能を検証

本作はストーリーモードとは別に、OKE同士の対戦だけ楽しめるVSモードもある。これを利用し、同じ機体に対し4種類のプログラムを用意して、機体の優劣がプログラムによって左右されることを検証した。



○実際に使ったのは汎用的なアクション・武器はプログラムで選んだものにした



○対戦モードは対戦設定で、設定はより詳しく変更可能



○この画面から機体の性能や、使用しているプログラムの評価を確認できる

実験に使用した機体一覧

影霊 (万能型)		ジェノサイド (猪突猛進型)	
プログラム (一部)	装 備	プログラム (一部)	装 備
	ビームガン/クラスター弾/レーザー妨害弾/30mm装甲/耐熱装甲/誘導妨害装置		70mm装甲/耐熱装甲/アサルトガン/クラスター弾
プログラムの特徴		プログラムの特徴	
・相手と距離があれば射撃 ・敵弾を避けつつ前進 ・敵と接近したら格闘		・とにかく敵へ突っ込む ・障害物があったら一応避ける ・敵に接近したら格闘	
アートディンクの鳥嶋氏 (画入) に作成していただいたプログラム。機体の汎用性を生かした、オールラウンドに戦えるような設定になっている。味方に誤射をしない、定期的に誘導妨害装置を使うなど、細かい部分にも気が遣われている。			
チキン (遠距離射撃型)		ザ・フル (ウケ狙い型)	
プログラム (一部)	装 備	プログラム (一部)	装 備
	ビームガン/レーザー妨害弾/誘導妨害装置/機体修復装置		アサルトガン/機体修復装置
プログラムの特徴		プログラムの特徴	
・敵と一定の距離を保つ ・定期的に敵を撃つ ・撃たれたら回避に専念		・とにかく自衛を多用する ・一定の確率で、たまに即死したように敵を撃つ	
コンセプトはカットアウェイ。ビームガンの有効射程範囲まで移動したら、ひたすら撃つ。そして、敵が接近してきた場合は、後方にジャンプして相手との距離を保つとそう。弾切れを懸念して、持てる限りの弾薬を消費させている。			
1位影霊の戦果		3位ザ・フルの戦果	
回避能力は高くないが、その分、自分の能力は高くない。相手の能力は高くないが、その分、自分の能力は高くない。		回避能力は高くないが、その分、自分の能力は高くない。回避能力は高くないが、その分、自分の能力は高くない。	
2位チキンの戦果		4位ジェノサイドの戦果	
撃つことは得意だが、回避能力は高くない。撃つことは得意だが、回避能力は高くない。		やはり、攻撃は得意だが、回避能力は高くない。やはり、攻撃は得意だが、回避能力は高くない。	

案の定、万能型の影霊が優勝。同じような機体でも、プログラムのデキによって強さが変なことがわかった。猪突猛進型など、極端な設定のプログラムには、それに適したボディを選ぶ必要があるようだ。



「ライブセレクション」 「回避行動」など、 前作になかった 要素を解説



リベ・バレンタイン

シリーズ第1弾である「BIO HAZARD」の主人公の一人。R.P.D.(ラクーン・ポリス・デパートメント)の特殊部隊S.T.A.R.S.(スターズ)に所属しており、一連のゾンビと事件の元凶である運命の星アンプルレの真相を調査するためにヨーロッパに渡り、調査の最中に巻き込まれた。

BIO HAZARDとは

サターンフォレストの洋館(「BIO1」)とラクーナシティ(「BIO2」)を舞台に、大量発生したゾンビから逃れ、生き残るための戦いを繰り広げる「BIO HAZARD」シリーズ。BIO3の舞台もラクーナシティであり、主人公はリベである。本作は、前作でも描かれたゾンビの生態や、その発生原因について詳しく解説していく。

BIOHAZARD® 3

LAST ESCAPE

発売も迫り、ついにシステム面が明らかになった「BIO3」。シリーズで継承されているもの、そして「BIO3」で新たに採用された要素をわかりやすく解説していく。



カプコン
9月22日発売予定 6800円
DUAL SHOCK(アナログ操作)対応

ブロック数未定
1人専用
CD1枚



基本操作に加えられた新アクションを検証

その名のとおり『BIO3』はウィルスによってゾンビ化した生物から身を守り、研究施設などから脱出するサバイバルホラー『BIO』シリーズの第3弾。

キャラクターの操作方法など、基本的な部分は、これまでのシリーズのものが踏襲されている。ここでは『BIO3』で加わった新たなアクションを紹介。



○BIO3では、敵の攻撃を回避する「緊急回避」が追加された。

もうゾンビも怖くない?

敵を攻撃するには、これまでのシリーズと同様に、R1ボタンで武器を構える必要がある。『BIO3』では、武器を構えるとき近くに敵がいた場合、2種類の回避行動をとる。

回避行動

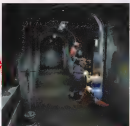
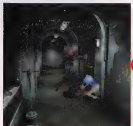


○「緊急回避」は、敵の攻撃を回避するときに使用する。

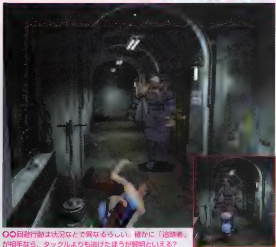
緊急回避

敵の攻撃をかわすように床に転がり、中腰の姿勢で武器を構える。中腰での構えは体が安定していることから、ハンドガン

を装備しているときに限り、ロード(マガジンの交換)時間が短縮されるようだ。武器を構えているスキに、敵の攻撃を食らうような事態はなくなる。



○「血狩者」の攻撃を、床を転がって回避。その直後に敵を倒すこともできる。

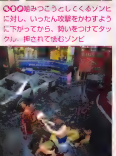
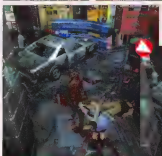


○回避行動は状況などで異なるらしい。確かに「治療室」が相手なら、タックルよりも逃げたほうが賢明といえる?

タックル

敵にタックルをして怯ませ、そのスキに武器を構えたり、逃げたりすることができる。前述

の「緊急回避」と操作方法は同じで、敵や状況によって「緊急回避」と「タックル」のどちらかのアクションを行うようだ。



○タックルをして敵が怯んでいるスキに武器を構えて攻撃することもできる。



○回避行動は、状況によって異なる。例えば「治療室」が相手なら、タックルよりも逃げたほうが賢明といえる。

戦いを

避けることも?

180度ターン

×ボタンと方向キーの下を同時に押すと、素早く180度ターンをする。[DINO CRISIS]にもあったアクションで、敵に不意をつかれた場合や、部屋を間違えた場合などに重宝した。

DINO CRISIS



○DINO CRISISにもあったアクションで、敵に不意をつかれた場合や、部屋を間違えた場合などに重宝した。

史上最強の刺客「追跡者」の恐怖を検証

主人公のジルを戦術に迫りかける謎の敵「追跡者」。ジルを片手で軽々と持ち上げるその腕力や、銃による攻撃にも怯まない不死身の肉体、さらにロケットランチャーのような武器まで使うことを以前お伝えしたが、今回はその「追跡者」のさらなる恐怖といえる情報入手。

圧倒的な恐怖「追跡者」の前に、はたしてジルの運命は？

邪魔な

ゾンビを一掃？

圧倒的なパワー

ジルに向かって迫り、噛みついてくる大量のゾンビ。ヘタをすると命を奪われかねない敵たちを、まるで人形のように払いのける「追跡者」のパワー。

の近くには「追跡者」が



○邪魔なゾンビを排除。そのあと、改めて集めてくる



攻撃卷

回避する？

異常なスピード

ジルをはるかに上回る巨体から、見た目は純重なイメージの「運動者」。だが、前作と前々作に登場した戦艦型体の「タイタン」のように打ちダスすることもあるらしく、動きは結構素早いらしい。それどころか、こちらの純重などによる攻撃を、かわすようなまでもてくるらしく、パワーだけでなくスピード

においても、人間をはるかに超える能力を持っているようだ。
残り少ない弾丸を避けられた



③ 暗いところもあるから、
足音は聴いてるのさ。

◎身をひねってそれをかわす「盗股術」。高速度飛車弾丸をかわすことは一普通ならまず不可能。あの「タイラント」ですら不可能だった、それをやるのける「盗股術」の真諦

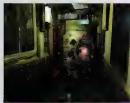


Figure 1

圧倒的なパワーとスピードで、ジルに負いかかる勢の藤。ジルをはるかに上回るその体型は、鉄壁による攻撃をものともいふほど強盛。コート裏より着衣の裏側から獲く肉体は、真横にたがれており、アンブレラ社の生物兵器師、藤によってモンスタースーツ化人間を演習させる。

「虎の巻任務コンテスト」締め切り迫る!!

賞品は、
ゲーム収録という
名誉だ。

[PlayStation 3 游戏下载](#)
[PS3 游戏攻略](#)
[PS3 游戏评测](#)
[PS3 游戏新闻](#)

待っててくれて、 ありがとう

制作総指揮 十かたうちい佐々木



プレイステーション用ゲームソフト ヴェクトロイド シーリーズ

1600が重なりあり未来

友情が、俺たちを、そして私たちを強くする

シロウ 9898

標準価格 ¥5,800 (税別)

●発売日: 1999年8月26日発売
●プラットフォーム: PlayStation 2
●プレイ人数: 1人
●モード: シングル、ダブル、ネット

サユリ 9898

標準価格 ¥5,800 (税別)

●発売日: 1999年8月26日発売
●プラットフォーム: PlayStation 2
●プレイ人数: 1人
●モード: シングル、ダブル、ネット

シロウ・アイザワとサユリ・コングレンジ。ボトムアップのパイロット「ヴェクトロイド」を駆動する2人の魂の中心に、友情が燃え上がる。2つのドラマを体験すれば、すべての未来が明らかになる。

お問い合わせ先: 株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント WEB: <http://www.sme.co.jp/Amusement/vec/>

予約・購入者特典
「ヴェクトロイド」
「ヴェクトロイド」カセットテープを
スペシャルカセットテープを!

トーク・歌・サイン会を開催! 8/29 14:00~
アニメイト川崎 4F イベントスペースにて
出演: おたっせい佐々木, Skr@tch
お問い合わせ: アニメイト本部 TEL: 03-3857-1234

Skr@tchが原案・主筆CD
「いつか重なりあう未来へ
/Process」SRDL-4655
Connect21の最新作として
99年9月8日発売!

「いつか、重なりあう未来へ」
パーフェクトガイド
ソフトバンク
パブリッシング株式会社
99年8月下旬
発売予定!

1999.8.26 Load Show on PlayStation

制作総指揮 おたっせい佐々木 (元東映アニメーション) 制作: ソニー・ミュージックエンタテインメント/文芸春秋/ポニーキャニオン
Sony Music 1999 JCM 発売元: ソニー・ミュージックエンタテインメント
©1999 Sony Music Entertainment (Japan) Inc./Nippon Cultural Broadcasting, Inc./Nippon Cultural Music Ltd.
お問い合わせ先: 株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント TEL: 03-3256-5071

東京ゲームショウ'99秋、文化放送ブースでお待ちしています。



夏休みに
出さんかい。



しっかり
宿題をやれちゅう
ことかいなあ。

アモン 声：サベ



発売は9月やてえ〜。
せったくの夏休みを
だいなしにする気か。

オカムラ 声：バエ

吉本興業のお笑いタレント達がムシになって大暴れ!!

南の海のゴロンゴ島では、封印したはずの「冬」がやってきて、ムッチ子達は大パニック。

そこで主人公「ホップ」は、島に春を呼び戻すために立ち上がった。

行く先々で出会う愉快なムッチ子達とバトル激闘して仲間をふやし、ゴロンゴ島の危機を救うのがキミの使命だ!!

総勢88匹のタレント、いやムッチ子達が登場するオールスターキャストでお届けする異変のアクションRPG。いよいよ登場。

ヨシモト ムッチ子 大決戦 単戦

南の海のゴロンゴ島



9月30日発売予定

予定4,800円(税別) SLP5-02308

●アクションRPG ●メモリーカード:1ブロック使用

●DUAL S.H.O.G.A.対応

●ボケツステーション外伝(2ブロック) ●制作:ボリゴンマジック(株)

●発売:(株)ソニー・ミュージックエンタテインメント

©NEWBIDS IN YOSHIMOTO-SMS-SHOGAKUKAN 1998

©1999 Sony Music Entertainment Japan/Inc.

*通:マークおよび「PlayStation」は登録商標ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。各社/各社商標



MAKI SINGLE TVアニメゲーム全巻
hanaco with PUFFY
「MOTHER」

SME Recordsより8月21日発売
SRCL4338 ¥1,200 (税込)



TVアニメビデオ化決定!!
「ヨシモト ムッチ子物語」

●1号:SVWV1227 ●2号:SVWV1228
各4巻収録/約102分/5巻or11巻
発売:SPR・エンタープライズ 発売:SME・エンタープライズ
各¥6,500 (税込) 8月22日発売

Sony Music
GROUP

© ロゴは© Play Station 3 株式会社 ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。Windows は米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標です。 価格は予告なく変更することがありますので、予めご了承ください。 (2009 年 10 月現在・NTT 出版)

日本の名匠、高畑 勲監督の

最高傑作誕生。

テーマは、

『生きる。アはな。』
て・き・と・い

『もののけ姫』を演く、スタジオジブリの国民映画第2弾。

2001年11月

五人の家族が織りなす
笑いと涙と感動と
えいと、
あとなんだっけの日



となりの山田くん

高畑 勲 監督作品

原作：山田隆司、作画：高畑勲、監修：高畑勲、脚本：高畑勲、演出：高畑勲、制作：スタジオジブリ、配給：徳間書店、販売：徳間書店、発売：徳間書店、価格：各巻定価980円（税込）

映画関連書
続々登場!

原作マンガを全作品収録した完全収録版!

となりの山田くん MY NEIGHBORS THE YAMADAS
全集 1~3
いしいひさいち 全3巻 好評発売中!

A5判定装ソフト ●各巻定価780円（税込）

全国松竹・東急洋画系にて大ヒット絶賛上映中!

【アニメ・DVDソフト】

好評発売中!

【ロマンアルバム】

8月下旬発売

【フィルムコミック】

8月下旬発売

【音楽アニメ絵本】

9月下旬発売

GaZO 画像 『となりの山田くん』特撮号

VOL.4 A4判定装ソフト定価980円（税込）

【おもしろい】

【おもしろい】

【おもしろい】

【おもしろい】

【おもしろい】

【おもしろい】

【おもしろい】

【おもしろい】

【おもしろい】

【おもしろい】

【おもしろい】

【おもしろい】

【おもしろい】

【おもしろい】

【おもしろい】

【おもしろい】

【おもしろい】

【おもしろい】

【おもしろい】

【おもしろい】

【おもしろい】

【おもしろい】

【おもしろい】

【おもしろい】

【おもしろい】

最新刊
好評発売中!

1991~1999
映画を作りながら考えたことⅡ
『おもひでぽろぽろ』から『となりの山田くん』まで、
高畑アニメの舞台ウケを綴る!

高畑 勲/著 四六判ハード ●定価:本体2000円+税

『もののけ姫』から
『となりの山田くん』へ
テーマは『生きる。』から『死ぬ。』へ……!?
スタジオジブリの“今”を安全レポート!

中村健爾/著 B6判ソフト ●定価:本体1200円+税



©1991,2001 G.P.

徳間書店

ゲームの歩き方 BOOKS 最新刊のご案内

ステージ&ユニットデータを徹底解析
MS設計・開発も表とチャートで早わかり!

定価

890円

(税込)

point

登場ユニットの各種データを
各ステージごとに完全掲載!
わかりにくいムービー、未発表
イベント発生場所も一目瞭然

8月26日発売



© BANDAI 1999
© XING 1999・奇田進安事務所 キャラクターデザイン：山田章博

定価

890円

(税込)

point

すべての海域のマップ掲載！
イベントの発生ポイントや
アイテム取得場所が即判明！
各種データももちろん収録！

好評発売中!!



マーメノイド

PlayStation
総力編集

深海の隅々をマップで攻略
2000超のアイテム一覧は
性能も入手場所も完全収録



完全クリア用チャート掲載！
深海の冒険を最後までサポート！

ゲームの歩き方
BOOKS

シリーズ
好評発売中

※新刊でもお楽しみいただけます

通常販売価格付録中!!

定価分の切手を送るだけ

＜購入方法＞
各定価料金分の郵便切手を添えて、
送り先の住所、お名前、雑誌番号と
欲しい冊数、冊数を明記のうえ、下
記の住所までにお送りください（送
料は無料です）。
お申し込み先
〒136-8603
東京都江東区新木場1-8-26
株式会社徳間書店/インターメディア
アートセンター
販売部 ☎(03)5569-8216

プレイステーション用

プレス オブ ファイア III	(590円)
ギャロップレーサー2	(590円)
クライムクラッカーズ2	(590円)
チーム運営シミュレーション	(590円)
アルナムの翼 飛鷹の空の彼方へ	(590円)
Blaze & Blade ~ Eternal Quest ~	(790円)
続 初恋物語	(790円)
個人数値	(790円)
超魔神英雄伝ワタル ANOTHER STEP	(790円)
FOX JUNCTION	(790円)
マリーのアトリエE Plus ~ ガールブルグの錬金術士 ~	(790円)
マスモンKIDS	(590円)
DRAGON SEEDS ~ 龍神進化形態 ~	(790円)
川のめし釣り ~ 秘境を求めて ~	(750円)
SDガンダム G GENERATION	(590円)
Blaze & Blade ~ Busters ~	(590円)
オウバードフォースアフター	(590円)
Toys Dreams	(590円)
マール王座の人形姫	(590円)
エリーのアトリエ ~ ガールブルグの錬金術士2 ~	(590円)
宇宙戦艦ヤマト 遙かなる星のスカンダル	(590円)
全日本プロレス ~ 王者の魂 ~	(590円)

'99甲子園	(590円)
ミスディックドラゴン	(590円)
海のめし釣り ~ 宝島に向かって ~	(590円)
サイフォン・フィルター	(590円)

セガサターン用

スーパーロボット大戦F	(590円)
スーパーロボット大戦F 完結編	(590円)
微笑 そして...	(750円)
KISSより...	(590円)

ドリームキャスト用

セヴンクロス	(590円)
戦国TURB	(590円)
エアロガンシング featuring Blue Impulse	(590円)
GetBass	(590円)

NINTENDO64用

F-ZERO X	(790円)
----------	--------

ゲームボーイ用

釣り先生2	(540円)
昆虫博士2	(540円)

ラーメン屋にとって大事なものは味？ 何言ってもやる！男の生き様だろ！



ラーメン橋

ファミリ パック	トミー	10月上旬発売予定	5800円	1~3 ブロック	1人 専用	601枚
対応周辺機器なし						

ボックス
対応

☆でそうキキッパツ！(ラーメンタイム)
(セーブデータ以外に各2ブロックずつ必要)

終戦時から現代までラーメンにすべてを掛けた。ラーメン屋の
親父の生涯を描った本作。彼が生きた戦後昭和史とはどんな時
代だったのか。そして彼は人生の岐路をどのように選択してい
くのか。そこにラーメン作りはどう影響するのだろうか。

どんな問題も俺のラーメンで解決してやる！



やっとナミタ橋横町に帰って
来たと思ったら、いきなり愚
連隊とモメちゃった。まあ、う
まいラーメンを食わせてやれば
いいってんだから、俺にはオチ

ヤノコサイサイだぜ。

だが、まだ勝負できるほどの
材料は持ってねえ。通常営業で
稼いで材料を買い揃えたら、い
つでも勝負してやるぜ。



○商店街でミルクホールを経営する俺の弟と一戦勝負！ どんな時はラーメン勝負だ



愚連隊だあ？
俺に任せとけ



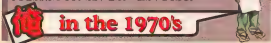
○もう一つ、うまいラーメンを食わせ

秀 蔵

シベリアでの強制生活を終え、10
年ぶりに故郷のナミタ橋横町に帰っ
てきた。かつてラーメン屋を営んでいた
父は評判が高く、客が橋を渡るほどの
行列を作ったことから、その橋は
「ラーメン橋」と呼ばれていた。秀蔵
は父が残したラーメン屋を受け継ぐ。

秀蔵のレベルアップ？

このゲームは1950年代から始まり、2000年に完結までの
秀蔵の激しすぎる一生を体験するのが目的。プレイヤーの選択によ
り秀蔵の顔や性格は変化し、入当たりのいい橋さんにも、ガチ
ガチの硬派顔にもなれる。だからといってうまいラーメン屋に
なるとは決まってるのが、このゲームのキモである。



俺 in the 1970's

横町のジジイどもから具材を手に入れろ

ちょっと横町をブラついてみるか。おつ、買い物したらラーメンの材料をくれるってか。うれしいねえ。

さて、酒屋でチョイと一杯引っ掛けておくか。ここんとこ毎日飲んだでるから、このまじやアル中にでもなるかもな。ま、それも俺の人生だ。



Q横町で得られた情報 図に入るたびに詳細が解明し、情報網が広がる



Q横町の店で買物をし、特定の物品や組み合わせになったときは、普通では入手できない材料や情報をオマケしてくれることがある

Qここでは「どうもろく」を手に入れた。これを使ったもんか? 追加情報



ミルクホール 花形雪次郎

ウチの向かいの喫茶店だ。こんな小さい横町で食い物屋が向かい合っているのもナンだがな。そのせいか、俺とはどうもウマが合わねえようだ。商売すっか!



駄菓子屋 千駄木ウメ

小汚ねえガキどもの社交場、駄菓子屋だ。いい歳して駄菓子を買うってのは愛だと思うが、つい寄っちゃうんだよね。何せシベリアじゃ甘いもんなんかなかったからよ。



よろすや 万屋金太

名前が通り村でも売ってるからよ。ひと通りの材料はここで買えるぜ。貰わなくてもラーメンは作れるがな。ただ高えんだよ。この果実堂りか。金儲けしか考えてねえだろ!

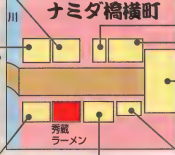


酒屋 養老庄平

酒好きが酒屋やるってのは最悪だな。そんな卑劣性なしがこいつだ。辛いことがあっても酒に逃げちゃだめだぜ。そんな時はラーメンを食え!



ナミダ橋横町



秀蔵
ラーメン

映画館 音無トキ

横町の奥にや、なんと映画館があるんだぜ。ハイカラな町だよな。ヤツがインテリぶってるのは鼻につくけどよ、上座するのは面白え映画ばかりだから文句は言えねえな。



煙草屋 草笛わかば

そろそろお呼びがかかってもしない歳なのにしぶといんだよ、このババア。隣から覗いている面影みようとするし、余計なお世話ってもんだ。煙草は1日1箱しか買えねえぞ。



風呂屋 沼袋影郎

1日の疲れを吹き飛ばすには、ひとっ風呂浴びてラーメンを食うに限るな。だからウチの横は風呂屋だ。ところで、こいつはガキの頃からガリガリのままで。牛乳飲め!



質屋 倉持誠之介

横町の取りまとめ役がこの人だ。鏡の代から世話になりっぱなしだし、さすがの俺も顔が上がらねえよ。ただ、この質屋だけは羽かを買ってオマケをくれえんば。一ぐち。



仕込みの段階から俺の戦いは始まっているぜ

客先だからよ、仕込みは本気だぜ。ここで作れる4種類までのラーメンの中から一番うまいのを選んで「本日のラーメン」として店に出すんだ。何? 全



〇〇自分が一途うまいと思うラーメンを「本日のラーメン」に選んで出する

① スープ作り

俺が作るラーメンは、まずスープが違うね。材料は商店街の連中からのもらいもんばかりだけれどうまいよ。金がねえから、よろずやで普通の材料を買ええだけだぜとな。少しずつ買い揃えていって、もっとうまいスープを作ってるぜ。なに、こんなのラーメンじゃないだとか? うるせー! ガタガタめかしてっ、真からテクロ流し込むぞ!



〇よろずやで買った材料の人からもらった材料を使わない。うまくはならない

テクロの恐怖

大半の読者は味わったことがないであろう、30年以上前に使われていた人工甘味料。発ガン性が認められたために現在では使用することができなくなっている。テクロの甘みが忘れられなくて「昔の駄菓子うまかった」という人もいるほど、ひと昔前の子供達には欠かせない調味料だったのだ。

配出せばいいだ。ばかやろ、俺が食わせるラーメンの味は俺が選別に決まってるんだろ! それに文句があるヤツに食わせるラーメンは、ここにはねえ!

1種類しか



食わせねえ



〇スープのベースとなるタンは、秀蔵が死ぬまで使いつける白飯の発品だ



〇作ったスープを味見する



〇材料がないと白飯は



〇ゲーム中でのテクロの解説。当時も最も危険性に気が付いてないから、秀蔵も平気な顔をして使うことができる

② 具を選ぶ

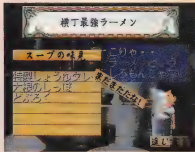
どうだ、スープうめえだろ。後は具だ。具はよろずやじゃ売ってねえから町の連中からもらうしかないんだがな、俺は強運だから、すぐにいい具が集まるんだぜ。これでどんな客でも「ウマイ!」と言うラーメンの出来あがりだ



〇10代の客はで活動する材料を使った方が、やっぱりうまく出来る

各話の最初は具材も乏しい

おや、次の勝負のためにまたラーメンを作ろうとしたら、この前手に入れた材料がなくなってるじゃねえか。なに? 毎回話が変わるたびに買っておいた材料がなくなるだ! そんな話、聞いてねえぞ、コンチクショウ! これじゃもうラーメンなんか作れねえ...



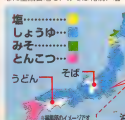
毎回毎回材料を揃えなえぞ

〇次の材料と持ち越せる材料は、ほんの一部だけ。もう一度最初から集めなおしだ...

日本全国スープの傾向

ラーメンのスープは、しょうゆ、みそ、とんこつ、しょうゆの4種類に大別される。しょうゆは東京を中心に全国各地で、みそは札幌、塩

は京都、とんこつは九州という具合にその土地を代表する名物だ。だが秀蔵なら、簡便なすべてのラーメンを作ってしまうぞ。



ウチの店なら何でも食える



店を開けたら俺と客との真剣勝負だ

おっと、お客が来たみてえだ。注文を受けての「返事」。「麺ゆで開始」。「麺ゆで終了」のタイミングは、プレイヤーのあんたが取るんだぜ。俺のスープに問題はないから、失敗するとしたらあんたのせいだ。ウチのラーメンの評判を落とさなきゃから、ただじゃすまなえから、気を振くじゃあないぜ。

ゆで時間を計測

注文に返事をしなかったら客は怒って帰るし、麺ゆで時間は早すぎて遅すぎてもいけない。ここはリアルタイムで時間が経過するのだ。秀蔵の腕を測ればベストなタイミングを計れるが、ラーメン勝負では勝敗が出ない。



Q客が来るすると、画面の上にタイムワッチが表示される。返事は「あいよ」



Q麺がゆで上がるまでは接客をしないから厨房を流れて待つ。さあ、客の反応は?

Qソンドウに向かって麺を入れるタイミングを計る。入れると湯気が弾け出す



Q出来上がったラーメンを持って客のところにへい、お持ち!



「うまい」と言わせりゃ勝ち

まあ、俺が本気を出して作ったラーメンだから当たり前だけど、お客さんがうまいって言ってくれと店が儲かるんだ。材料を賣うのにも、町をブラっただけでも金がなきゃ何にもできねえからな。うまさに自信がついたら、意気揚々を店に呼んでラーメン勝負だぜ。



Qうまいと言われれば、客の数が増えて大きく儲けることになる



「まずい」という客には...

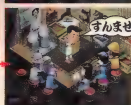
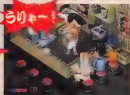
中には俺のラーメンをマズイっていう、味のわからねえ客もいる。俺が脱救したおかげで、帰るときにはうまいって言ってたけどよ。怒ったまんま帰らせると嫁になんねえから、いっちょどうするか悩むんだよな。



Q客がまずいというと、ゲージがたまると、満タンになったら、営業は終了



Qまずいという客に対する秀蔵のリアクションを選択する。選択しなければ「何もしない」になる。若い頃は表示通りに反応するが、歳をとっていくと性格が強くなるので、悪態をついた反応をしよう



Q客に合ったリアクションを選択すれば、怒った客の機嫌を取ることができる。成功すれば収入も多少上がる

激動の昭和秀蔵史

- 1951 サンフランシスコ平和条約調印
日本安保条約調印
- 1953 朝鮮戦争休戦協定調印
秀蔵、シベリアより復員
「秀蔵ラーメン」開店
- 1954 自衛隊発足
- 1956 日ソ国交回復
日本の国際連合加盟
- 1958 世界初のインスタントラーメン
「チキンラーメン」発売
秀蔵、結婚
- 1960 日米新安保条約調印
長男誕生
- 1961 ベルリンの壁建設
札幌「味の三平」で世界
初のおもろラーメン発売
- 1962 キューバ危機
- 1964 東海道新幹線開通
東京オリンピック開催
- 1968 三徳円事件
- 1969 アポロ11号月面着陸
チクロの販売、使用禁止
- 1970 大阪万国博覧会開催
- 1971 「カップヌードル」発売
- 1972 沖縄返還
連合赤軍あま山荘事件
- 1973 オイルショック
- 1975 ベトナム戦争終結
- 1978 日中平和友好条約調印
- 1983 ファミリーコンピュータ発売
- 1986 ソ連、チェルノブイリ原発で事故
- 1987 国分県民営化
- 1988 昭和天皇崩御
消費税導入
- 1990 東西ドイツ統一
- 1991 湾岸戦争勃発・終結
- 1995 阪神・淡路大震災
プレイステーション発売
- 1999 「ラーメン橋」発売
- 2000 秀蔵、大往生

Since 1.987 Detective Adventure

探偵 神宮寺三郎

第一話

「謎の依頼者」

メインキャラデザイン: 寺田 克也

作画: 高橋 光

監修: データイースト

「探偵 神宮寺三郎」もディスクシステムの初登場から、すでに12年。いまだ語られていない神宮寺の素顔をデータイーストの協力によりマンガで月イチペースで連載する。

探偵 神宮寺三郎 アナザーストーリー

第一話 謎の依頼者

探偵を長らく
やっていると
様々な依頼を
手掛けること
になる...

今日はそんな
依頼のひとつを
ご紹介しよう...

いつもと変わらない
平和な新宿中央公園

ここで人探しを
依頼された

調査を始めてから
すでにかなりの
時間が
経過していた

寺田 克也



最近では、永井豪氏の「デビルマン」をもモチーフにした「ネオデビルマン」等、マンガの制作にも積極的に参画。



高橋 光

キャラクターデザインを担当。
本誌でも、コーナーの開始や編集長日記「黒スギム」のイラストを担当。

※神宮寺三郎

新宿歌舞伎町に事務所を構える神宮寺探偵事務所の所長。30歳。

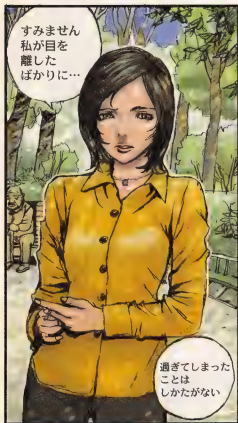
神宮寺が探偵になったきっかけは、退米滞在時、真流洋子との間に起きた事件だという。この事件は本作「夢の終わり」で語られている。

頭脳明晰、行動力にあふれ、体力、

精神力ともにタフな男。クールな性格だが、人間にもろいところもある。謎の世界に住む住人からの依頼も厚く、警察にはマネできない調査方法で数々の難事件を解決した実績を持つ。

大学時代ボクシングを経験した過去もあり、捜査過程で乱闘シーンに出遭うこともある。

©DATA EAST CORP.



○おさき 32は本作「作日の神宮寺のムーン・カセット」



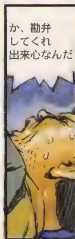
○最新作「灯火が炎の燈籠」のムービーカセット

※煙草

主人公神宮寺三郎の必須アイテム。お気に入りの銘柄は「マルボロ」。シリーズを通してのお馴染みコマンド「煙草を吸う」は、最新作でも引き継がれている。行き詰まった時に、このコマンドを使用することで、为えた推理をひらめかせる。

※新宿中央公園

和歌寺探偵事務所は新宿中央公園からほど近いところに存在する。過去の作品でもこの場所を舞台とした事件が存在し、記念すべきシリーズ第1作「新宿中央公園殺人事件」は、まさにこの場所が事件の発端になっている。



※御苑洋子

神宮寺の右腕な助手、25歳。
抜群の直観力と冷静な判断力で神宮寺の調査の補助をする。
アメリカ留学の経験があり8ヶ国語を使いこなす。最新作では舞台が日本だけではなく、オーストリアにも移動するので、これまでに以上活躍する。

※アイテム

常に事件の鍵を握る重要なアイテム。ゲーム中でも多くのアイテムが存在し、事件の真相を解くヒントを与えてくれる。
ある意味、アイテムは人よりも価値が高くレベルに真実を語ってくれることもあるだろう。



ゲーム中のアイテムは、
「このアイテムは、
ゲーム中のアイテム」

※携帯電話

現代社会の必需品「携帯電話」。これがなければ調査の効率は半減してしまうだろう。
前作『夢の終わりに』では、登場キャラクターの連絡等に使用されたアイテム。
最新作『対決が消えぬ敵に』でも捜査に使うことになるだろう。



SEE YOU IN NEXT TROUBLE...

※熊野参造

新米探偵の刑事、56歳。
走査30年の大ベテラン。新米の
熊をこよなく愛している。4年前ぶと
したきっかけで神宮寺と出会い、それ
以来良き話し相手、良き飲み友達とな
っている。お互いの立場を生かし、調
査協力すること多い

※推理

神宮寺の顔の見せ所。事件の謎に關
む謎をわすかも手がかりから推理。そ
の全貌を明らかにしている。
ゲームでは「D-MODE」でプレイ
ヤーの観察力が問われる。ここで間違
えだした答え次第で、調査方針は大きく
変わっていくのだ。



このゲームは、
「神宮寺三郎」の
名義で制作された

※SEE YOU IN NEXT TROUBLE...

1~4作目までの「探偵 神宮寺三郎
シリーズ」エンディングでの約束メッ
セージ。
5、6作目では見ることはできなが
ったが、最新作では復活すること。

To be continued

武装集団から安住の地「プラント9」を守るために戦う

連邦軍所属潜水艦「鯨」が海中哨戒の任務を終え浮上したとき、大抵は海の底に沈んでいた。だが、人類は絶滅してはいなかった。崩壊前の文明を持つ浮きドック「プラント9」にたどり着いた鯨は武力を見込まれ、武装集団から島を守ってほしいと頼まれるのであった。



○船後の張網プラント9を発見し、安住の地を手に入れるのであった

○絶えず武装集団から狙われている彼らは静寂なく強い味方にくるぞ



○敵の戦艦と交戦を繰り返しながら、生き残るために戦い抜いていくのだ



ストーリーの進め方から
戦闘システムまで
徹底解析!!

サブマリンハンターシャチ

SUBMARINE HUNTER SYA-CHI

シミュレーション	2004年12月27日(プラント9)に2004年12月27日	1人専用	1人専用	1人専用
	11月発売予定	5800円	ブロック	1人専用
	DUAL SHOCK(無線)対応			

軍用潜水艦「鯨」を操り、水没した世界で生き残るために戦うシミュレーションゲーム。本作はアドベンチャーパートと戦闘パートの2つのパートから構成されている。そこで、今回はそれぞれのパートをどのように進めていくかを追っていく。

鯨

情報収集をすることでストーリーが展開

アドベンチャーパートは浮きドック「プラント9」が中心となっている。この島の中で、酒場や砲台サロンなどの場所に移動し、人々と会話をして情報収集をしながらストーリーを進めてくことになる。

酒場

さまざまな人が出入りする酒場。ここでは、そんな人たちと会話をするところだが、この世界の情勢や敵（武装集団たち）の情報を聞くことができる。仲間のクルーたちも酒場へ来たときは気遣いをしているので、彼らとコミュニケーションを取ることもできるぞ。こまめに足を運び、何回も会話をして情報収集をしよう。



見たことのない人物が…



オマエやオマエ。オマエを待つつたんや。

この酒場にはいろいろな人物が…

この酒場にはいろいろな人物が…

砲台サロン

「プラント9」を統括し、銃を用心棒として雇い入れた入宿ドックマスターのいる場所。敵が攻めてくると、ドックマスターから出撃してほしいとの依頼を受けることになる。

出撃依頼



プラント9を撃沈し、すみやかに格闘隊を導出するのだ!!

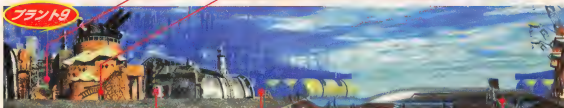
報酬をゲット!!



お金も、少ないが受け取ってくれ。

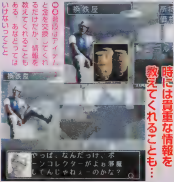
この砲台にはいろいろな人物が…

プラント9



換鉄屋

基本的に船が到着した時に手に入るアイテムをお金と交換しにくれる場所。しかし、ときおり換鉄屋と会話をすることでストーリーが進むこともある。

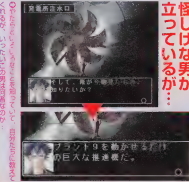


時には貴重な情報を教えてくれることも…

この換鉄屋にはいろいろな人物が…

発電所注水口

巨大なプロペラが回るこの場所には、ときどき島の船が壊れ、世界の情勢についての話をしてくれる。この男は非常に重要な情報を提供してくれるぞ。



この発電所にはいろいろな人物が…

怪しげな男が…

プラント9を動かせる巨大な巨大な推進機だ。

埠頭

埠頭へ行くと、船が停泊していることがある。停泊している船を昇参っている人物と会話をすると、その船名や船長名を教えてくれるのだ。

艦に近づくと…



こちら道かなければスパイ船と対峙する。

この埠頭にはいろいろな人物が…

戦闘態勢を整えてから出撃しよう

いろいろな人と会話をして情報を集めていくとストーリーが進み敵が攻め込んでくる。するとドックマスターから出撃の依頼を受ける。戦闘に入る前に魚雷を搭載したり艦をセッティングして態勢を整えよう。

出撃ブナカー



魚雷の搭載

+

艦のセッティング

ミッドコン選択

出撃

パーツを購入し艦をカスタマイズ

「プラント9」では情報を集めるだけではなく、エンジンやスクリュー、発射管などのパーツを売っている店がある。そこで

パーツを購入したら、出撃ブナカーで艦のセッティングをして、自分だけのオリジナル艦を作ることができる。



Oで売りのパーツは、艦の各部分に適用できる。Oで売りのパーツは、艦の各部分に適用できる。

パーツの種類と効果

エンジン&スクリュー

エンジンとスクリューが一体化したパーツ。加速力、最高速度、エンジン出力が変化する。

発射管

潜水艦の魚雷の発射数に関係してくる。2発~8発の書で変えることができる。

ラダー

前のような後部をするパーツ。加速力、最高速度、慣性力、旋回力に関係してくる。

副兵装

魚雷以外の武器となるパーツ。ラム、機雷、サウンドブレイクなどを付けることが可能。

耐久殻

潜水艦のボディ部分のパーツで、限界深度、深度耐久力、被弾耐久力に影響してくる。

塗装

白、青、緑、赤など、好きな色に変えることができる。色によって若干能力が異なってくる。

流体ノーズ

艦の先端部分。慣性力、旋回力、限界深度、限界耐久力、被弾耐久力が変わってくる。

マーク

ドラゴ、魚の骨、トランプといった11種類の中から選択してマークを入れられる。

魚雷は必ず搭載しておこう

魚雷も、初めから持っている通常魚雷以外に、お店で買えることができる。購入した魚雷は潜水艦に積み込まないと使えないので、戦闘で苦戦しないために、出撃する前に忘れずに搭載しておこう。

Oで売りの魚雷は、艦の各部分に適用できる。



新魚雷発見!



Oで売っている魚雷はストーリーが進むごとに、だんだん増えていくのだ



Oでそれぞれの魚雷の特殊効果を考え、戦う場に応じて魚雷を使い分けなければならない

魚雷一覧

魚雷音響		敵艦のスクリュー音を追尾していく。エンジンが止まると迷走する。
魚雷反響		速度は遅いが、敵艦にソナー波を照射しながら追尾していく。
デコイチャフ		白熱のスクリューの音を擬似的に発しながら航行していく。
魚雷デイト		海中にアルミを撒き散らし敵の発するソナーを無効にする。
魚雷推進機雷		海中をジグザグに航行していき、敵艦の移動場所を狭くする。
魚雷バリスティック		一定の距離を進んだら爆発し、海中に垂直なバリアを作る。
魚雷迎撃		発射後空中に飛び出し、一定距離進んだのち再び水中に戻ってくる。
魚雷		一定の範囲内をサーチして敵の魚雷を発見したら爆発する。

音を頼りに深海で戦いが繰り広げられる

戦艦形勢が整ったらさっそく出撃開始。闇に包まれた海の中では、音の反射によって敵の位

置を捉えるソナーレーダーや、音を視覚化したエコービジョンなどを使って索敵していくのだ。

アクティブソナーを使い敵をマークする

まず初めに、広域ソナーを使って敵がどここの位置にいるかを確認する。次に、集束ソナーで、

マークをして雷撃可能な状態にし、敵艦を迫って移動していくことになる。

◎広域ソナーを使うと射野内に敵がいた場合、一定の精細し出される

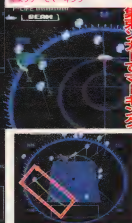
◎敵艦の位置を確認したら方向を合わせ集束ソナーでマーク



マークシグナル



◎マークシグナルに成功すると、敵かどういったタイプの艦艇なのか分かるようになる



◎いったんマークシグナルに成功した後は敵の移動した軌跡がラインで表示される

海底の地形を利用して戦いに挑め

海の中では身を潜める場所がないので、敵に発見され魚雷を撃たれると、かなり苦戦をしい

られる。そこで、海底の地形を把握し、隠れを利用して有利に戦っていくことができる。



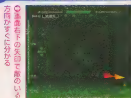
◎岩場などの障害物に身を隠せば、敵の魚雷が来たときに盾となってくれるぞ



◎敵の動きを捉めれば、海底に沈んでいる建造物を利用して背後をとることも可能

潜望鏡とエコービジョンを使い分ける

位置確認ができマークに成功したら、敵を追って移動開始。移動中は、遠方まで見渡して物体の輪郭を視覚化するエコービジョンと、接近した物体の映像を映し出すことができる潜望鏡を使い分けていこう。

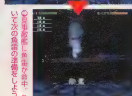


◎マークシグナルした敵を発見し、接近してエコービジョンから潜望鏡に切り替えたら敵の巨大な潜水艦が目の前に...



魚雷のセッティング

出撃前に積み込んだ魚雷は、海底に入ったら発射管に装填し、発射管をオープンさせなくては撃つことができないのだ。敵艦に近づくと前に必ず準備しておくようにしよう。



◎地形を利用し、敵の影をついてどんどん取っていく。敵艦を発見したら逃げられないように、できるだけ接近して魚雷を撃てば魚雷をお見舞いしてやれ



◎敵艦を撃沈した時点でミッション終了後は「プラント9」に帰還するだけだ

「ボトムズ」シリーズ初のSLG化 システムごとのポイントをチェック

これまではアクションものしか発表されていなかった「ボトムズ」シリーズが、初のシミュレーションとなって登場した。しかもストーリーや登場するキャラ、メカにはオリジナル要素が満載。今回は、最新ROMからシステムごとに内容を紹介していこう。

戦略シミュレーションゲーム

装甲騎兵

ボトムズ

シミュレーション	タカラ	1~15 ブロック	1 専用	CD 1枚
	9月発売予定 6800円 DUAL SHOCK (画戦) 対応			

鋼鉄の軍勢

新要素 「ボトムズ」の歴史に 新しいページが刻まれる

メカデザインには大河原邦男氏が参加し、原作の雰囲気が忠実に再現されている。さらに新仕様のパーツや

新AT（アーマード・トルーパー）が加えられ、新しい「ボトムズ」の世界観が繰り広げられている。

寒冷地での戦闘が可能に

原作アニメでは砂漠や亜熱帯地域、半田などでの戦闘シーンが多かったが、今作では半田の代わりに寒冷地

のマップが追加されている。それに合わせて寒冷地仕様のATやパーツも新たにデザインされている。

新たな局面での戦い



スレッジトータス

成功状況に応じて変化するマルチストーリー



スコップドッグは、
用いながら、
プロデュースした
「敵」の存在を
「敵」の存在を

アバランチドッグ

ミッションの成否により分岐していく

クリアまでかかったターン数と敵の残機数などによってポイントが与えられ、敵ミッション

TV版と同じく100年続いた第3次銀河大戦終結時、惑星マグダレナで物語は始まる。パララント領となった同星を解放するため、マックスウェルは仲間と共に敵要塞に向かっていくのだ。ゲーム中のミッション総数は50以上用意されている。

の合計ポイントで話が進んでいく。そしてそれぞれ違うエンディングを迎えることになる。

◎各ミッション前には、作戦説明やパイロットたちのやり取りがムービーとして挿入される



この作戦は、
敵の要塞を
破壊する

フローチャートで確認

エンディングを迎えるとゲーム全体のフローチャートが表示される。まだプレイしていないミッションを確認できるぞ。

◎今まで進行してきたミッションは1つのストーリーとなり、それぞれラック付けがされる



最強部隊「レッドショルダー」と戦える

これまでエンディングを迎えると、TVシリーズの主人公キリコが所属していた「メルキア方面軍機甲兵団

機甲兵団X-1（通称レッドショルダー）と戦うことができる。これまでプレイヤーが育成した最強の部隊と戦えるが、「吸血部隊」の真名を持つ彼らはとくに強い。



スコップドッグは、レッドショルダーとしてカスタマイズされている



レッドショルダーとの戦いに勝ててこそ、真の最強部隊になるのかも知れない

スコップドッグの前身を新たにデザイン

ボトムズで有名なAT「スコップドッグ（機体番号ATM-09）」、事前の開発機種でこれまで明らかに

されたのは01のみだが、今作のために04、06、08の3体が矢野原氏の手により新たにデザインされた。

ATM-04 イグザートキャトル



ATM-06 マスカレイドコング



ATM-08 スペンディングウルフ



ATM-09 スコップドッグ



初回特典「BRAVE SAGA2 勇者の証2」

今作には、今後発売予定である「BRAVE SAGA2」の最新情報や設定資料、声優メッセージなどを盛りこんだプレミアムディスクが初回特典として添付される。ボトムズの情報も載っているぞ。



◎新アーミング「BRAVE SAGA2」がいち早く公開されているのだ



ブロッカー

エースパイロットで効果的に敵を破壊

ボトムズに登場するATの多くはレーダーなどのセンサー類を装備していないため、戦艦はパイロットの能力に負うところが大きい。各パイロットに設定されているパラメータを生かした戦艦を心掛け、レベルを早くアップさせることが必要だ。

得意な攻撃距離を生かした戦法

パイロットにはそれぞれ得意な攻撃距離が設定されている。遠距離からの攻撃が得意なら、遠距離支援用の武器を装備できれば、命中率もアップする。

○得意な攻撃距離を表す「RNG」。武器もその攻撃に合ったものを装備させるようにする



ポイント内で自由にコマンド選択

各パイロットはそれぞれ行動力（AP）を持っており、移動や攻撃などのコマンドを使う度に消費されていく。そのため1回のターンで好きなように戦術を組み立てることができるのだ。



○パイロットの能力（レベル）によって、持てるAPは違ってくる



○通常のBとGは移動するとそのコマンドは使えなくなるのだが...



○再び移動できる。APがあれば、移動距離が長いローラー・タッシュも選択可能

に消費されていく。そのため1回のターンで好きなように戦術を組み立てることができるのだ。



○様々な作戦が可能



○敵のバリエーションに注意



○APの消費とコマンド

レベル差が大きいほど経験値も大きい

攻撃が当たるか敵機を破壊すると経験値が得られる。この時、敵機が自機よりレベルが高い

ほど得られる経験値は高くなる。そして100ポイント蓄積されるとレベルが上がっていく。



○敵レベルは常に確認。低い敵は放っておいて高い敵から戦うのも手だ

○攻撃が命中すると、ダメージと共に得られる経験値も表示されるのだ

登場キャラはすべてオリジナル

キャラクターデザインはTVシリーズと同じ堀山紀生氏が担当。すべて今年のオリジナルキャラながら、

原作の雰囲気や魅力をちゃんと引き継いでいる。もう1つの「ボトムズ」物語が展開されていくのだ。



メル



ステップ

「疲労」すると命中率が低下

パイロットには「疲労度」を表すパラメータがあり、各種の行動を選択する度に上がっていく。数値が高くなると命中率が下がる



○疲労していない場合は97%という高い命中率を誇るアームパンチなのだが...

るなど、パイロット本来の力が発揮できなくなってしまうのだ。APを多少残したままターンを終えれば、疲労度は下がる。



○疲労度が100%になると、命中率は47%にまで落ちてしまう

戦術を駆使してミッションをクリア



エルドスピーネ

マーティアルが基地アレ
ギラム防衛用に開発した1台
の大人、戦術にウッヘル
トが得意という設定。

移動、戦闘はリアルタイムポリゴン

移動、戦闘シーンはリアルタイムポリゴンを採用。視点点が次々と切り替わるカメラワークで戦闘を演出する。戦闘マップ

ミッションごとのクリア条件を自指して戦術を考えATを進めていく。CPUの思考時間は短く、さらに移動、戦闘シーンをOFFにするとサクサク進められる。また用語などが分からないときも、チュートリアルをいつでも見ることができるのだ。

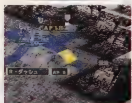
も3Dポリゴンで表示され、視点を切り換えながら高低差や障害物を利用して戦術を組み立てることができる。

夜の市街地



○広い戦場や狭い通路を利用して戦を分析し、得意戦況などの作戦が取れる

渓谷



○舞台に登るには通路が狭くなくローラータッシュを使う、途中車がアップする

待ち伏せなどの作戦も

○建物や高台を利用して、左右からの挟み撃ちや待ち伏せ攻撃を仕掛ける。ただヘリなどのユニットは高低差に関係なく移動してくるので注意が必要だ。防御力が低いので早めに出してしまおう



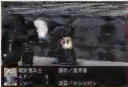
前編で登場した、2台のボトムズユニット



支援を要請して攻撃力2倍

2体以上のATが攻撃目標を射程に収めており、AP値も一定以上あれば、仲間を支援を受けて2機同時に攻撃することができる。ただし攻撃力は2倍に

なるのだが、得られる経験値は少なくなる。しかも先に支援機が敵を倒してしまうと、経験値が入らなくなってしまう。



○リアルタイムポリゴンで支援攻撃の様子も映し出す。まずはアーム1センチ



○そしてマップ上に支援機が2機同時にヒットした時に有効に作用する

補給によるHP回復

トラックなどのユニットがあれば、HPの少なくなったATを回復させられる。攻撃力が無く、防御力も移動力も低いのが欠点

だが、ATは回復しながら少しずつ敵を撃破できる。ヒットアンドアウェイをして最後には逃がすという技も可能だ。



装甲トラック



○補給が可能なトラックは、HPが回復する。敵に倒れると補給が受けられなくなるので、ATで敵に倒らなければならぬ

地形や敵に合わせてカスタマイズ

ATは汎用性が高いので、敵の規模や作戦の内容によって様々な武器や装備に換えることができる。パイロットの能力や武器自体の攻撃力、命中率も考慮しながら選択すれば、勝利する確率は必然的に高くなる。○ミッションを繰り返しながら、それぞれの機体に最適な装備を見つけよう



ほのぼのした雰囲気とはうらはらの戦略性の高い ゲームシステムに注目!!



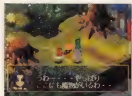
妖精に導かれた少年が、世界を救うために冒険する童話のような雰囲気を持ったシミュレーションRPG。ゲームの核となるワールドマップの移動システムと、フィールドマップでの戦闘システムを中心に情報をお届けする。

シミュレーション	アスミック・エース エンタテインメント		3 ブロック	1人専用	CD1枚
	10月発売予定 5800円				
	DUAL SHOCK (振動) 対応				

森の王国

妖精の導きに従い戦争を止めるため冒険に旅立つ

冒険に憧れようとしている少年を舞台に、主人公が妖精や仲間とともにその働きを打ち出していく物語。ワールドマップ上



OP画面は、戦闘とイベントを繰り返しながら進んでいくシミュレーションRPG。シミュレーション部分はタクトカルコンバット形式のシステムを採用している

点に在るフィールドマップでの戦闘をクリアすることでストーリーが展開、最終的には全ての働きを打ち出すのが目的になる。



OP画面シーンなど、通常、キャラは小さいユニットで表現されているが、イベントシーンではポリゴンによって描かれたキャラが登場。動きによる演出を見せてくれる

妖精によって選ばれた、純真で特別な心を持つ優しき少年。龍の影響によって始まろうとしている戦争を止めるために冒険へと旅立つ。

主人公

主人公を導く
ちょっとおシャマな妖精



ミリア

主人公の心の可能性を見込み、冒険へ誘う妖精の女の子。冒険中は、主人公にさまざまなアドバイスを送る。

純真な心を持つ
心優しき少年

世界各地の間を浄化することでゲームは進行する

世界各地のそれぞれの場所に「間の支配率」というゲージが存在する。このゲージを下げる

ことがゲームの目的の一つで、ただ先に進むだけではクリアできないようになっていく。

間の支配率

赤の割合が多いほど間の支配率が高く、ゲージがすべて赤い場合は、間に占領されていることを表す。

現在地、日にち

主人公が今いる場所と日にちを表示。日には、場所を移動したり戦闘することで経過していく。



表示された場所なら自由に行き来できる



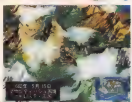
○道途中に表示された場所なら、行きたい場所にカーソルを合わせて選択すればOK



○いつでもその場所へ移動することができる。ただし、日数は経過する

戦闘をクリアすると新たな場所が出現

ゲームが始まったばかりの頃は、主人公が行ける場所は少ない。しかし、ストーリー上必要な戦闘をクリアしていくことで新しい場所がワールドマップ上に出現。次々に行ける場所が増えていき、ストーリーも進む仕組みになっている。



○現在いる場所が間に支配されているこの時点では上側に新しい場所は無いが…

道の先に新しい場所が



○フィールドマップでの戦闘をクリアすることで間が浄化され、ストーリーが進行していく…

○ワールドマップの上のほうに今までなかった新しい場所が出現。今度はその場所に行くことでさらに進行していく

戦闘によって間の支配率も下がる

戦闘をクリアすることの利点は、なにも新しい場所が出現するだけではない。クリアした土地の間の浄化されたことになり、間の支配率が0%に下がるのだ。戦闘はいつでも行え、間の支配率をうまく見計らって戦うことが重要となっている。

精霊が魔物に



○戦闘は精霊が変化してもの、倒すと精霊に戻り、浄化して再び使われる



赤いゲージが

○戦闘する前は完全に赤いゲージで、壁に占領された状態だったのだが…



緑のゲージに

○戦闘後はその土地が浄化されたことになり、緑のゲージに変わっている

時間の経過とともに間の支配率は上がる

たとえ間を浄化しても、時間の経過に伴い徐々に間の支配率は上がっていく。全ての土地が間に占領され

てしまうとゲームオーバーになってしまうので、定期的に戦闘して土地の浄化を行わなければならない。



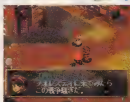
○このように赤いゲージが



○このように赤いゲージが

街では情報集めと買い物を行う

ワールドマップのごく一部の地域には、間の支配率を示すゲージが存在しない。そこは街となっており、いつでも情報収集や装備品の買ひ物などができるようになっている。



○街にいる人々の会話には、話しかけると、定期的に戦闘して土地の浄化を行わなければならない。

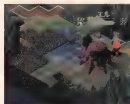


○街にある情報を入力することで、装備品のアイテムの買ひ物などができる

○街でもほかの場所と同じように、シミュレーション形式でキャラを動かしていく

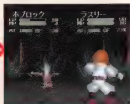
戦闘は戦略性の高いシミュレーションバトル

フィールドマップで行われる戦闘は、味方と敵を順番に動かしていきシミュレーションバトル



Qマップ上では味方を動かしていき、敵に攻撃を仕掛けることで—

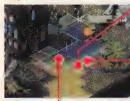
ル。地形の高さから大抵や時間などまで再現され、奥の深い戦闘が楽しめるのが特徴だ。



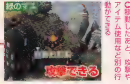
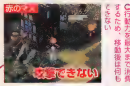
Qそれぞれのおりコンキャラによる戦闘シーンに切り替わる—

移動 移動距離によってできることが変わる

キャラにはそれぞれ行動力があり、どれだけ移動したかでその後にできる行動が変わる。何ができるかは、移動時の色分けで分かるようになっている。



攻撃後に



再移動も可能

Q行動力を最大まで消費
O移動した回数も
移動距離も
行動力
O移動した回数も
移動距離も
行動力

視界内の敵のみ画面上に表示

キャラには視界というパラメータがあり、その範囲内でしか敵が画面上に表示されないようになっている。マップの先どんな敵が潜んでいるかは、実際に進んでみるまで分からない。



Qキャラが移動するまで、マップの先に敵はまったく見えないように見えるが—
Oキャラを移動させてみると、次第はすくまで敵が近寄ってきていたことが分かる

そのため、敵を警戒しながら動かなければならないという、スリリングな戦闘が楽しめる。



Qそのキャラかたれたけの視界を持っているかは、ステータス画面で確認できる。視界はキャラごとに異なっている



マップ上には宝物が眠っている

戦闘マップ上では宝箱や隠し財宝などもあり、それらを集めることも戦闘の楽しみ方の一つになっている。宝箱は敵も奪いに

来るため、敵とただ戦うだけでなく、アイテムの争奪戦なども本作ならではの要素だ。



Q敵によつて宝箱を奪いに来るため、取っておくと次々にアイテムが取られる



Qその場所までキャラを移動させると隠し財宝を手に入れることができる

戦闘マップでも情報収集ができる

情報収集は各国にある街の中で、人々に話し掛けることで行うのが通常の手法。しかし、それ以外にも、敵のマップのなかに敵が存在している場合、その家を訪ねることで住人

から情報を入手することができる。ときには隠しマップに関するところなど、重要な情報などが入手できる場合があり、戦闘時だからといって軽視できないようになっている。



Qその場所を訪ねると、隠しマップに関する情報が得られる

クリア条件はマップごとに異なる

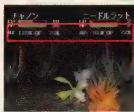
ゲーム中にはさほど大きなフィールドマップが登場するが、そこでの戦闘の勝利条件も1つではない。ストーリーに含められている条件が出現し、プレイヤーを促さなければならぬ。

Qそのフィールドでの勝利条件が分かるように、戦闘の開始時大きく画面上に表示される勝利条件は同じマップでも異なる場合がある



攻撃 高さなどで攻撃力と防御力が変化

戦闘するときの攻撃力と防御力は、どの方向から攻撃するか、敵と味方のどちらが高い位置にいるかなど、さまざまな要因によって変化する。そのため、正面から攻撃してもなかなか勝つことができない。



○攻撃力と防御力とによって、正面から攻撃してもなかなか勝つことができない。

高い場所から攻撃すると 大ダメージ



低い場所から攻撃すると 小ダメージ



レベル 戦闘、魔法、冒険の3つでレベルアップ

キャラは「戦闘」「魔法」「冒険」の3つのレベルを持っている。戦ったり、魔法を使ったりすることで対応した経験値が入り、それぞれ独立してレベルアップしていく。

戦ったりすることで対応した経験値が入り、それぞれ独立してレベルアップしていく。



キャラ同士の戦闘はポリゴンで再現

キャラ同士の戦いになると、通常のマップ画面からポリゴンキャラによる戦闘シーンに切り替わり、動きのある戦闘を楽しめる。しかも、この戦闘シーンはオプにすることもできる。



○キャラ同士の戦闘シーンはオプにすることもできる。

迫力ある戦闘シーン

攻撃方法は最大で3種類

攻撃の方法として、武器を使う通常の攻撃のほかにも、魔法による攻撃と必殺技による攻撃がある。魔法と必殺技に関しては、キャラが修得していないと使うことはできない。



○通常の戦闘で攻撃するときは、魔法と必殺技の2種類がある。魔法と必殺技に関しては、キャラが修得していないと使うことはできない。

何を重視するかで成長のしかたが変化

3つのレベルはそれぞれ独立して上がっていく。しかも、パラメータの上がり方も異なる。そのため、プレイヤーがどのレベルを重視して上げていくかで、キャラの育ち方がぜんぜん変わってくるのだ。



クラスチェンジで必殺技や魔法を修得

レベルアップしたときに一定のレベルまで達すると、キャラが称号を得る場合がある。その

時に魔法や必殺技を修得することもあり、しかも、その中身はキャラごとに異なる。



○何回かレベルアップして、ようやく新しいクラスにチェンジした

○新しい必殺技をマスター。所持できる技や魔法の内容はキャラごとに異なる



「オズの国」を救う手段は 愛と勇気と アイテム合成!

ポリゴン

～ドロシーの大冒険～



小説「オズの魔法使い」をベースにオリジナルストーリーを展開するアドベンチャー。「アイテム合成」や「会話」などのシステムから本作の内容を紹介。

アドベンチャー	TYO	1～15ブロック	1人専用	CD1枚
	10月下旬発売予定 5800円			
	DUAL SHOCK (アナログ操作/振動)			

ドロシーを操って救うのは ポリゴンで描かれた「オズの国」

冒険の舞台は、原作と同じ「オズの国」。ストーリーも同様、「悪い魔女に封印された「オズの国」を解放する」というもの。その「オズの国」はすべて

ポリゴンで表現されている。プレイヤーは、主人公「ドロシー」を操作し、アイテムを駆使しながらオズの世界と住人たちを解放していくのだ。

視点変化はグルグルン



○○特殊なキャラもポリゴン。ドロシーが敵陣に陥れてしまっても視点を変えれば大丈夫



「グルグルン」のストーリー

ある日のこと、強い魔法を持った悪い魔法使いが「オズの国」に魔法をかけた。

「オズの国」のほとんどの町や村で色や音が失われると同時に、そこに住む人たちの勇気すらも失われてしまいました。

そんな「オズの国」に、カンザスの少女「ドロシー」が、愛犬の「トット」と一緒に冒険で家ごと飛ばされてきてしまいました。

ドロシーは、魔法の道具を生み



出す魔法のツボ「ゴッチャ」を手に入れ、「オズの国」を解放する旅に出ます。

ドロシーは「ゴッチャ」で作った魔法の道具を使ったり、冒険の途中で出会った「オズの国」の住人たちと協力して、少しずつですが「オズの国」を解放していきました。

はたして、ドロシーは「オズの世界」すべてを解放し、無事にカンザスに帰ることができるのでしょうか？



「オズの魔法使い」を「ゲーム」にするため用意されたシステム

「オズの国」が舞台のオリジナルストーリーということで、ステータスや3Dマップなど「ゲーム風アレンジ」とも言う



元氣ポイント

ドロシーの元氣を表すポイント。値を減らしたら、アイテムを探したりすると減ってしまう。「0」ポイントになった場合、スタート地点である「ドロシーの家」に戻されてしまうだけで、ゲームオーバーになることはないぞ。

ドロシーがバッドステータスになることも

基本的に戦闘のようなものはない本作。しかし、マップ中にはドロシーのステータスを変化させてしまう仕掛けもある。リアルタイムでマップを移動する本作のためのシステムだ。

様々なシステムを採用。ここでは、その特徴的なシステムと、ゲームの主な進め方を見ていくことにしよう。

持ち物個数

ドロシーの持っているアイテムの個数。右が持っているアイテムの上限数で、左が現在持っているアイテムの個数。上限を超えてアイテムを手に入れたら、今持っているアイテムを捨てて使うかの選択が出る。

方位コンパス

実際にあるコンパス同様、常に矢印の尖った方が北を指し示す。持ち点が自由に変わられるため、自分の方角を前いているかを把握するのに使う。会話やヒントで「方角」が提示された場合にも参考にするといいかも。



0に減らなぬ「魔法の杖」や「魔法の薬水」は必ず持っている

「オズの世界」をアイテムで解放

本作では、「オズの世界」にいる人の悩みや謎を、アイテムを使って解決していくことでゲームが進行していく。

この解決に必要なアイテムを「作る」ことが本作でもっとも重要なゲーム要素なのだ。



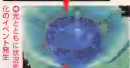
0にも落ちる朝焼けに上った世界。アイテムを使って、あなへき道にもとじてあげよう

お花を植えて世界をアレンジ

世界を解放した後はアイテムの「言のタネ」を植えてBGMを作る。自分好みの「オズの世界」にアレンジできるぞ。



0に減らなぬ「魔法の杖」や「魔法の薬水」は必ず持っている



「言のタネ」には「たのしい」、「かなしい」、「やさしい」、「はげしい」、「おかし」、「おじけ」の6種類がある

ドロシーと仲間たち

ゲーム本編には、原作「オズの魔法使い」と同じキャラたちが登場する。当然その設定も一減だ。ただし、本作ならではの登場しかたとして、アイテムを使って弱らせてあげる、というのがあるぞ。

ドロシー&トト

ヘンリーおじさん、エムおばさんと一緒にカンザスに住む好奇心旺盛な女の子。魔法の道具を使って旅することになる。スライムみたいなのは「トト」、ドロシーの飼っている黒い「犬」だ。



ブリキの木こり

魔法の魔法がかかった斧で、自分の体を次々と切り落とし、そのたびにブリキで体を作っていた木こり。体中ブリキになった結果、心をなくしたと思っている。水が苦手。

おくびょうライオン

自分のことを愚痴だと思っているライオン。試えとみんな遊ばしてくれるので、とりえず状況で相手に遊ばせようとして自分を守っていた。



かかし

すっくと煙の影をしていた、わらの足まつかたかき。食べない、寝らない、顔の中にわらしかないのが悩みを放しげにしている。わらでできているので火が苦手。



ドロシーを待ち構える困難は アイテムを使ってパスしよう

人助けも謎も、すべてアイテムで解決する本作。ゲームのキモとなる部分なので、当然その



Q 知らないアイテムには「?」か「こ」のマークで使うことも合成分すこともできない

ための特別な手順がある。
ここでは、アイテムの入手から合成、保管について紹介。



Q 正体が判明した道具は ボタンで出るメニューの「すかん」に詳細が表示される

アイテムの探し方

アイテムを作るためには、その素材となるアイテムが必要。人から貰うこともあるが、基本的には自分で探す必要がある。

△ボタンで探して



Q 「探す」動作は「動かす」の内蔵。1画「探す」たびにドロシーの元氣ポイントが1減る。元氣は車のヘッドで減ると回復

アイテムは目に見えない状態でマップ内に落ちていて、△ボタンで「探す」と落ちている位置を把握することができる。

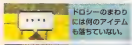
○ボタンでゲット



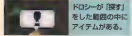
Q 「探す」で見つけたアイテムの上で、ボタンを押せばアイテム入手。何のアイテムかは手に入れるまで分からない

ドロシーのリアクションは3つ

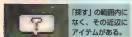
アイテムを「探す」と、ドロシーの頭上にフキダシが出る。そのフキダシの内容によってアイテムとの距離を知ることができる。その内容は以下の通りだ。



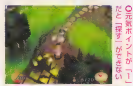
ドロシーのまわりには何のアイテムも落ちていない。



ドロシーが「探す」をした範囲の中にアイテムがある。



「探す」の範囲内になく、その周辺にアイテムがある。



Q 元氣ポイントが1減ると「こ」のマークで使うことも合成分すこともできない



Q アイテムの中には、見えないアイテムで表示して見えるようにするものもある

アイテムの合成方法

手に入れたアイテムを合成することで、さらに新しいアイテムを作ることができる。合成は「合成のツボ・ゴッチャ」をお願いして行うことになる。



レシピ作成

合成に必要なアイテムと、合成後に出来るアイテムが分かっている場合のアイテム作成方法。もっとも基本的なアイテム作成方法と言える。

おためし作成

出来るアイテムは分かるが、それを作るのに必要なアイテムが分からない場合に行う作成方法。ヒントを手紙かりにアイテム作成を試す、という訳だ。

ごちゃまぜ作成

合成するアイテムを自由に選び、何が出来るかが分からないけど合成しちゃうアイテム作成方法。ギャンブルチックにアイテムを作る方法だ。

アイテム合成のエキスパート



もとは悪い魔女である「悪の魔女」の道具だったが、今はドロシーのもの。いろいろなアイテムを混ぜ合わせて、新しいアイテムを作り出すことができる便利なツボだ。



Q 道具に足りない新しい素材は 早く見つけてほしい



Q 「おためし」では正確にアイテムを指定する



Q 合成4種類のアイテム 合成、失敗、キャンセル

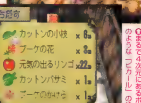
アイテムの保管は「保管の絵ビカル」で

手に入れたアイテムは、壁にある「保管の絵ビカル」で保管できる。大事な素材はキンとこの中に保管しておこう。

出し入れカンタン!



Q 保管できるアイテムの上層は1種類につき99個まで。アイテム合成に際しては、店頭に在庫するためにもアイテムのストックは常に確保しておきたい



Q 持ち44枚元にあるボウツの「よる」ツボに使う

人々と会話して新たな
アイテムの情報を入手

情報収集は会話が基本。アイテムの情報や謎のヒントは、「オズの国」の住人から聞くこ

となる。「オズの世界」を解
放するためにも、率先して会話
し、情報収集を行う必要がある。



◎ストーリーのためというよりも、むしろアイテムの情報のために会話が必要だ

仲間たちとの会話

仲間たちは最初散り散りになっている。話しかけて、困っていることを解決してあげれば見事に仲間になってくれる。



○この会話から、かかしを助けるには『ロープを切ることができるようなアイテムが必要』ということが分かる。作れましょう。



○サビで困ったフリヤの
木こり。助けてあげよう

親切にして親密度アップ

住人と会話する際「パネル」を選択して行う場合がある。初めは1枚のパネルしかないが、

住人の願い事を叶えて親密度を上げていくことで、最大4枚までパネルの数が増えていくぞ。

どんどんお願いを聞いてあげよう



意
 たく
 扱で
 もア

「なにか尋ねる」を
く。

親密度が最高だと

親密度が最高になった時に選
択できる4枚のパネルは、どれ
もアイテムに関するもの。アイ
テムの情報から合成の知識、実
際にアイテムを交換することも
できる重要な内容なのだ。



○「こうかん」してくれるアイテムは利用
(価値が高い)、交換条件のアイテムを選ぶ

- 1 しんせつ
最初に出る「パネル」。その人になにに「してほしいこと」はなにか尋ねる。その「してほしいこと」を叶えれば親密度が上がっていく。
- 2 みせる
その人の「親密度」と2段階目になる。と出る「パネル」。ドロシーが持っている「名前がわからない道具」を鑑別してわかったことがでる。
- 3 おしえて
◎と同じ「パネル」が2段階目になる。と同じく「パネル」。アイテムの作成方法など「魔法の道具」についての情報を教えてもらえる。
- 4 ちょうかん
親密度が鑑別にもならないと出る「パネル」。相手の希望するアイテムをドロシーが持っている「道具」の交換」をしてもいい。

「オズの国」の住人たち

「住人との会話からアイテム情報を引き出す」というだけあって、「オズの魔法使い」にはいない本作オリジナルのキャラが登場する。ここでは、物語の序盤に出会う「オズの国」の住人たちを紹介。

タイショウ

大尉といっても、自分以外に兵卒がひとりしかいない軍隊の大尉。ちょっとりえばりんぼう。



ノルテ

北の魔女。強い魔女。おっとろした性格で、物忘れが多い。彼女にキスしてもらった人は魔法の力で守られる。

ウルル

い。子供のような遊と性格で、かなり独特な口調で話す。



アレクロ

コロン

ゲームを始めて一番最初に助けることになる「マシキンの森」の住人。甘いものが大好き。

ポカ一ホ

音楽と花をこよなく愛する青年で「闇りの花嫁」に住む。随々と「青のタネ」をくれる。



タイショウウの軍隊の唯一の長官
具象なのにとっても気弱な性格で
ドロシーが話しかけるたびに毎
度、顔色もなでが変い。

ペンギン・ランド



オズ

オズマ姫の執事。魔法は使えないが科学的な知識があり、ドロシーに気球の制作を持ちかける。この一巻で

対戦を通じて究極のモデルを生み出す!!



定期集中連載 第1回

試行錯誤を繰り返しながらモデルを作っていくのが楽しい本作。そこで、モデル作りに関して編集部きっての2人が誌上で激突。2人の悪戦苦闘の様子を誌上で再現してみた。また、モデルの作り方が分かるように製作のポイントも同時にフォロー。

ソニー・コンピュータエンタテインメント	2人同時	C01 枚
パネル	発売中	5800円
DUAL SHOCK (アナログ操作/互換) 対応	4ブロック	



パネキット

TM

マップ攻略に欠かせない2つのモデル作りで対決

1人でモデルを作っても楽しいけど、人と競いながら作ればもっと楽しい本作。その楽しさを伝えるために、編集部でも実際にモデ

ル作りで対決することにした。今回のテーマは「フィールドでパーツ回収するとき必要となるモデル」。はたして結果はいかに？

必ず欲しくなるであろうモデルは空中で自由自在に動ける機体。飛行機では小回りが利かずパーツ回収には向かない



○フィールドを探索するうえで、難関となる「雪山」。そこで、最初はスノーモービル作り挑戦してみた



模倣+ラジコン それが「パネキット」

まるで模倣のように、パネルやジョイントなど全部で8種類のパーツをつなげて、つなげた部分を折り曲げていくことで、モデルを自由に形

作ることができる。そして、ラジコンのように、パーツに動作を設定することで、フィールドマップ上を自由に動かすことができるのだ。

モデルを作る



○パーツ同士をつなげていくことで、いろいろな形でのモデルが作れる

モデルを動かす



○パーツごとに動作を設定すれば、コントロールでモデルを動かせる

対戦リプレイ

その1

「スケート」で30秒を切れるか!?

スノーモービル編

1回目の勝負は、雪山で動くためのモデルということで、スノーモービル作りで対戦を行う。雪以

上に性能による差が出やすいことから競技の「スケート」で対決して、優劣を競うことにした。

悪いルール

- ・競技の「スケート」レベル2を用いて競走を競う
- ・3回ずつ競技を行い、一番短いタイムでゴールした方が勝ち
- ・すべてのパーツを使ってモデルを作っている

氷上でも陸に負けないスピードを 第1回戦 棒状のボディで直線を速くする

開発のテーマは、スノリ「スピード」とにかくレースである以上、スピードがなければ勝てない。雪用のモデル作りで一番難しいのも、この部分だよね。

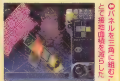
青軍



○最高速度は300km/hオーバーを達成。しかし、制動の安定性がかなり悪い

ポイント 接地面積を減らす

スピードを出すうえでネックとなりそうなのが摩擦。摩擦を減らすには接地面積を減らすのが一番なので、パネルを三角に組み立ててはく線で接地するようにした。



○パネルを三角に組み立ててはく線に接地する

赤軍



○体をくねらせて進むのがキウート。これでもコーナリング能力は高い

ポイント 左右に羽を設ける

正面から見ると三角形になるように作ったら、曲がるときに外側へ傾ける。そこで左右に小さな羽を設け、飛行機のエルロンと同じように動かし、安定させた。



○左右の羽を動かして安定させる

勝負の結果は!?

左の青軍の機体は、速度は速いものの軸の安定性に欠け、レース中何度もコースアウト。結果も最高で46秒台というさんざんな結果に。対

抗的に、右の赤軍の機体は速度は遅いものの、動きにバツグンの安定性を具、43秒台を2回記録。勝負は赤軍の勝利となった。



○コーナリングがうまくできず、何度もコースアウトした



○イン側とアウト側に傾け、安定した直線走行を実現した

重心を下げて機体を安定させる 第2回戦 抵抗を減らしてスピードを上げる

前回の最大の要因は、すぐに機体が浮き上がることで、おかげで動きが安定しなかった。そこで今回は動きの安定性を追求してみよう。



○改良した機体は接地面積は少ないままで重心が低くなった。おかげで動作は安定

ポイント 機体の重心を下げる

機体の浮き上がりを防ぐには重心を低くすればいい。そこで駆動部の折り曲げを利用して、地盤スレスレに本体が来るように改良。



○駆動部の折り曲げを利用して、地盤スレスレに本体が来るように改良

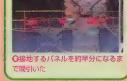
なぜかカーブより直線が速く、まっすぐ進むときもボディをくねらせないと行けない。地面との抵抗を減らせばなんとかなるかな。



○おまわりくねらせない方が、スピードを落とさずに曲がったので傾角を小さく変更

ポイント パネルを開引く

接地するパネルの数を減らし、どこを踏むかを設計し直す。理論は不明だが、カーブでもスピードが落ちないモデルになった。



○接地するパネルを約半分になるまで開引いた

勝負の結果は!?

青軍の機体は速さに動作の安定性も加わり、最高で29秒台を記録。赤軍の機体も同じく、動作の安定性に速さが加わり、最高で28秒台をマ

ク。結果、今回は右側の機体の勝利であった。青軍の機体に比べ、曲がるときもほとんど減速しない赤軍の機体に驚きが上った模様だ。



○直線走行は速いものの、曲がるときにスピードが落ちた



○コーナーでもほとんど減速せずに曲がれたのが大きな強み

対戦リプレイ

その2

次の勝負は、パーツ回収に欠かせないヘリコプター作りで競い合うことに。結果を計るものとして

は、競技の「やまのぼり」を使用。これで、操作性と最高速度が両わかれることになる。

「やまのぼり」に30秒で挑む

ヘリコプター編

対戦のルール

- ・競技の「やまのぼり」レベルを用いて記録を競い合う
- ・3回ずつ競技を行い、一番短いタイムでゴールした方が勝ち
- ・モデルを作るさい、ジェットのパーツは使用不可

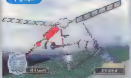
上昇用と前進用の推力を分離

第1回戦

2つのローターで機体を安定

いろいろな苦心した末、何とかローターで機体を上昇するようにはなったのだが、前に進ませる方法が分からない。しかし、それは1つのアイデアで一段解消。

青軍



Q上昇用と前進用、それぞれのプロペラを付たせることで、同じ方向に行けるようになる

ポイント 前進用のプロペラも付ける

上昇用のプロペラとは別に機体の前に前進用のプロペラを設置。速度や機体の操作性にかなりの差があるもの、これで何とかが行きたい場所に行けるようになった。



Q機体上のプロペラは、機体上のプロペラと反対方向に回転させる

ローターが1つではボディが回転するため、トルクを打ち消すために逆回転するローターを採用。さらにモーターの根元から傾けることで左右に方向転換する。

赤軍



Qモーターを2つ使うことで、機体の安定性を高める

ポイント ピッチをコントロール

ブレードの角度をピッチという。これを別々にコントロールして前後のローターの上昇力を変え、前後移動させることにした。前傾させれば前進するぞ。



Qローターのピッチは、機体上のプロペラと反対方向に回転させる

勝負の結果は1?



Q機体の操作性を高めるために、機体上のプロペラは、機体上のプロペラと反対方向に回転させる

青軍の機体は、右往左往しながらようやくゴールにたどり着く状態で、結果も最高で1分38秒台という悪くない結果に終わった。対して、赤軍の機

体は、速度自体はそれほどでないにしろ、滑らかな機体の動きを見せ、最高で41秒台を記録。この勝負は完全に赤軍の勝利となった。



Q機体の操作性を高めるために、機体上のプロペラは、機体上のプロペラと反対方向に回転させる

基礎から学び直してモデルを作る

第2回戦

デザインに凝ったモデル作り

今度はこそまともな機体を作るために、紙を捨ててプリセットの機体を参照。そこから基礎を学んで機体を作ることにした。



Q機体上のプロペラは、機体上のプロペラと反対方向に回転させる

ポイント モーターは2つ直結

速度を早めるのに一番有効な手段はプロペラの回転速度を上げること。そこで、モーターを3つ直結させてみたが、なぜか遅くなったので、2つの直結へ戻すことに。



Q機体上のプロペラは、機体上のプロペラと反対方向に回転させる

初戦ではお互いがカッコ悪かったので、自分はデザインを優先することにした。重量物がやけに高い位置にきてしまったが...



Q機体上のプロペラは、機体上のプロペラと反対方向に回転させる

ポイント ローターを一箇所に

1ローターに見えるよう、ローターの上下にモーターを配して2重反転ローターとした。2つのローターのピッチを変えることで左右に方向転換する。



Qローターのピッチは、機体上のプロペラと反対方向に回転させる

勝負の結果は1?



Q機体の操作性を高めるために、機体上のプロペラは、機体上のプロペラと反対方向に回転させる

青軍の機体はスピード、機体の動きともにかなり良で、最高で29秒台をマーク。逆に赤軍の機体は、落下してすぐ衝突するなど不運に

も見舞われ、最高で1分1秒台と前回よりも記録を下げてしまった。結果、今日の勝負は前回とは逆に青軍の機体が完全に勝利を収めた。



Q機体の操作性を高めるために、機体上のプロペラは、機体上のプロペラと反対方向に回転させる

対戦リプレイ

タイヤを使わずに作った車(?)でレース

PART 1

番外編

無理矢理モデルを作る

普通の機体を作るだけでは面白くない、というわけで番外編が企画。ここでは、わざとヘンな条件

を設定して対戦すること。今回はパーツの「タイヤ」を使わずに地上を移動する機体作りに挑戦。

難しいルール

- ・機体の「よきゅうレース」のコースを1周する
- ・1周ずつコースを回り、よりタイムが短かった方が勝ち
- ・モデルを作るさい、タイヤのパーツは使用不可。また飛行モデルの製作も不可

モーターで走る車を作る

第1回戦

ドラム缶の理論(?)を応用

タイヤが使えない状態で、地上を動く機体としてまず考えたのが、モーターで動く車。安直な発想だが、今回の勝負が速度を競うということもあり、結局は作ってみることにした。しかし、実際に作るもモーターが空回りして速度が出ないことが判明。



○タイヤをパネルで作って、つなぐはなんとなく車の形になった。でも速度は対戦車と比べないレベル

ドラム缶の中に入って前へ進もうとするとドラム缶自体が回転して前進する。あの逆論を基に作ってみた。推進力は手製のジェットを使えばいいが、問題は左右への方向転換。これには全体をテーパー状に変形させることで解決。でも、いまいちスピードが遅い。

赤軍



○実際に作ったドラム缶は「口が広がるようなパネル」を実際、動きもそんな感じで思った通りの性能が

モーターは連続しない

モーターを回すと、回転速度が上がりスピードアップすると思いがちだが、実際はさらに空回りして



○モーターは連続しない

速度が高くなってしまふ。そこで、わざとモーターはタイヤ当たり1つにすることで、力のバランスを取り、少しでも速度が出るようにした。



○モーターは連続しない

高径の大きさを変形

曲がりやすい方の径を小さくし、反対側を大きくすることで、全体的に曲がっていく。1回転する間に進む距離が左右で異なるためにスムーズに曲がることはできるはず。



○曲がる方向は左右で変形

パネルをタイヤに

パネルを「ハニカム」状につなげることで、タイヤの代わりに使用。ハニカムが中心と周りになり、動きがより安定するもポイント。



○パネルを「ハニカム」状につなげることで、タイヤの代わりに使用

空気抵抗を減らす

進行方向に対して直線になるパーツを少しでも減らすことで、走っているときに空気抵抗が起らないように配慮。少しでも速度が上がるようにした。



○空気抵抗を減らす

ジョイントの位置を調整

直進時に門になるように組んだパネルを拡大・縮小するため、どうしてもオムスティ形になってしまう。だがXジョイントの位置をいろいろ試してみると、これがベターな位置。



○直進時に門になるように組んだパネルを拡大・縮小するため、どうしてもオムスティ形になってしまう

Yジョイントで代用

Xジョイントを使い切ってしまったので、Zジョイントで90度の捻りを追加Yジョイントを代用できるようにした部分もある。ちなみに使用パーツ数は限界直前の96。改良することなんてできるの?



○Xジョイントが足りないならY・Zジョイントで代用すればいい

勝負の結果は?



○赤軍の機体が初戦コースを1周するのにかかった時間は2分55秒。赤軍の機体は途中に湖の中に落ちるなどのハプニングもあり5分49秒。さ

すぐに勝負は準型の青軍の機体が勝ったが、準型でないモデルでなんとか完走した赤軍の機体もなかなかの健闘ぶりと言える。

すぐに勝負は準型の青軍の機体が勝ったが、準型でないモデルでなんとか完走した赤軍の機体もなかなかの健闘ぶりと言える。



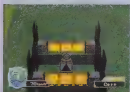
○赤軍の機体が初戦コースを1周するのにかかった時間は2分55秒。赤軍の機体は途中に湖の中に落ちるなどのハプニングもあり5分49秒。さ

タイヤの空気抵抗を減らす

第2回戦

中央ホイールの空気抵抗を減らす

タイヤをパネルで作っているため、どうやらそこに空気抵抗が掛かり、速度が出なかったらしい。そこで、今回はタイヤの空気抵抗を減らすことを目標に製作。



〇タイヤの空気抵抗を減らすことが目的で、タイヤがなおさら曲がらなくなってきている。

ここを改造 タイヤを板状に

進行方向に対して空気抵抗が掛からないように、タイヤ部分を板状に変更。機体の動きはガタガタになったが、速度をかなりアップさせることに成功した。



〇タイヤの空気抵抗を減らすことが目的で、タイヤがなおさら曲がらなくなってきている。

速い理由は空気抵抗だから、それと機体に関係していない中央のホイールを小さくしてみた。が、速さという点ではイマイチ。やはりカッコで勝負しかないか。



〇タイヤの空気抵抗を減らすことが目的で、タイヤがなおさら曲がらなくなってきている。

ここを改造 切れ目を無くす

余りパネルの数が多少の余裕ができたので、直線時にも切れ目があった左右のホイールにパネルを追加。システム上の限界に達したときは、何を優先するか重要。

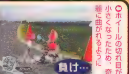


〇直線時にも切れ目がないように、タイヤの空気抵抗を減らすことが目的で、タイヤがなおさら曲がらなくなってきている。

勝負の結果は?

青軍の機体は見た目はあまり変わらないものの、速度がかなり改善され、1分35秒までに記録。赤軍の機体は、勝負を諦めたか速度よりも

機体を重視した改造となったが、それでも3分55秒にまで記録を伸ばし、結果的には、今回やはり車型である青軍の機体が勝利した。



〇ホイールの切れ目も小さくすることができた。

ジェットでさらに速度をアップ

第3回戦

さらに糸巻車の原理を応用

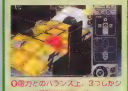
前回で、タイヤを板状にすることで、それなりに速度が出るようになった。そこで最後は、前回の機体をベースに、ジェットを付けた形を工夫することで、より速度が上がるように改造する。



〇今回はさらに切れ目がないように、タイヤの空気抵抗を減らすことが目的で、タイヤがなおさら曲がらなくなってきている。

ここを改造 ジェットを3つ搭載

モーターは(パワー)の割に電力を食わないので、余った電力を有効活用するため、ジェットを3つ搭載。速度を上げるのに一番手取り早い方法でもあるし。



〇電力とのバランス上、3つしかジェットが搭載できなかった。

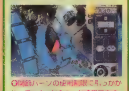
ジェットでは限界が見えてきた。糸巻車の原理を用い、モーターを推進力にするようにしたが、パネルで作った尻尾は地面との摩擦が大きいため断念。ジェットで反転トルクを打ち消す方法に変更。



〇尻尾の摩擦を減らすことで、反転トルクを打ち消す方法に変更。

ここを改造 2個ジェットにする

ジェットが1基だけだと中央ホイールからの出しがグルグル回る。2基ジェットにして互換する位置を調整すると、走行中は出しが動かなくなった。



〇両方のジェットの出力を調整することで、反転トルクを打ち消す方法に変更。

勝負の結果は?

青軍の機体はさらに速度が上がり、ついに1分4秒をマーク。1分に迫るところまで記録を伸ばした。赤軍の機体は、やはり改造自体を楽しんでい

るとは思えない状況だが、それでも記録を縮めた2分5秒。結果は青軍の機体の完全勝利。赤軍の機体も最初を考えると大きく重化した。



〇速度はさらにアップした。

今回の総評

番外編なので、なるべく変わった機体を作るつもりが、いつのまにか

機体改造になっていったのは反省。まあ、結果が出たのが救いかな。

今回の総評

3段階まで進化して第1回戦の最悪のタイムすら破れる。まあ、形

で笑ってもらえればオッケーというところでしょう。完結っす。エヘ

まずは自らの能力を知る

そこで考えたいのがクスリの割合。
オスメは回復剤とデルメートルを
3錠ずつ持ち、残り6つの枠をナルコ
ンとレッドで分け合うこと。これが
最もバランスがよいだろう。

また、リオンが持てるクスリの数には、12個までという制限があるのだ。ただ闇雲に集めるだけでは、宝の持ち腐れで終わってしまう。

クスリのある場所は、これから紹介するマップ中に示しているので、必要になったら多少面倒でも取りに帰ることを心がけてほしい。



○タフリは十分すぎるほど用意されている。でも国産劇だけを使いすぎて、いざというときに困るというのは避けたい。

アイテムリスト
＆マップ
＆チャート

GALERIANS

ガレリアンズ

ガレリアンズ

見知らぬ病院の一室で目覚めた後、そこを脱出するまでの過程をマップ&最短チャートで解説。「MOVIE PREVIEW」で鑑賞できるSTAGE-Aのムービーも全網羅する!!

アドベン チャー	アスキー	1~3 ブロック	1人専用	C03 枚
	8月26日発売予定 6800円			
	DUAL SHOCK (振動) 対応			

病院での目覚めから
脱出までの最短道程

ミケランジェロ記念病院の13階から15階までの、計3フロアがSTAGE-Aの舞台となる。今回は、余計な行動は極力省き、クリアするまでに必要な行動のみに絞ったチャートをお見せする。

攻略チャート
スタート!!

隔離室 15

南側のドアをメラトロピンで調べると出られる。機械の上にある「医局員のメモ」には、超能力の詳細が書かれているので読んでおく。



①「区役員のメモ」さえ読んでおけば、
クサリの実業はハッチリだ

データ室 15

入ると医局員が1人迫ってくるので、これを撃退。パネル上のセキュリティカードを入手したら移動。

鐵格子通路A・B 15

通路Aの壁にあるパネルにセキュリティカードを使用し、通路Bに移動。机上のボタンを押して、通路Aからのロックを解除しておく。



「ミケランジェロ記念病院」15階



警備室 15

入口右にあるランプを調べ、「冷凍室のカギ」を入手。部屋の奥のパネルにあるボタンを押して、鉄格子通路8F西側のドアを開ける。



○ハネ、の丸い部分かスイッチ。入口
右には「冷凍室のカギ」がある

倉庫 15

奥に立てかけてあるハシゴを登って、オレンジ色の箱の中にある「ビーjects」を必ず入手する。

實驗室 15

入寮したらまずは医局員2人を始末。直営右奥のパネルを調べて、「要室庫のカギ」を入手する。

小部屋 15

椅子が中央にぼつねんとあるが、無視してよし。壁に書かれた数字のラクガキを記憶しておくこと。

冷凍室 15

西側にある電源ボックスを調べる
と「ヒューズ」を手に入れる。す
ると冷気が吹き出してくるので、
東側にある機械を操作して止める。



○冷気をよめる機嫌は、冷気が吹き出す前にはなんの反応も示さない

隔離室 15

南西にある円柱状のキャビネが
薬品庫。「薬品庫のカギ」でこれを
開け、「液体火薬」を入手する。

15講アイテム一覧

年経名	補機の上	既製品のカメ
開閉室	扉設備	冷凍カメ
データ室	机(カ)	既製品
既製品カメ	机(中)	セキユカメ
警備室	机(右)	既製品
	警備カメ	冷凍カメ
	ダンボール	既製品
	机	既製品
倉庫	機(左)	ナルコン
	機(奥)	ナルコン
	オレンジ色の機	ビーゼクト
実験室	コントロール室(左)	既製品
	コントロール室(右)	既製品のカメ
小部屋	椅子	ナルコン
	実験設備	ナルコン
冷凍室	機(北)	既製品
	電源ボック	ビーゼクト
	機	ナルコン
特待室	カメ	セキユカメ
	既製品	レッド
	機	既製品

シャッター前 15.

シャッターに向かって「液体火薬」
を使用。濡れたシャッターにメラ
トロピン能力を使うと、シャッタ
ーが暴発され14階に落ちる。

次ページへ続く

気をつけるべき場所は、武装セキュリティが常駐する製薬工場と、ラビットが2体登場する地下G。特に地下Gは狭み撃ちに合いやすいので、立ち止まらずに目的地へ向かう。



医局

資料室

[illegible]

サンプル室

特殊業務局 15

●小冊子で見たこの家



藥品室 14

オーストラリアの海産物



製薬工場 14

休憩広場

○中央の巨大な女性には



バー&レストラン 13

14階アイテム一覧

機能名	主要な製品	
テーブル	機軸	鉛直機
資料系	内村社の装置 モニター機能付	レッド 3Dプロジェクト機
サンプル室	機軸	デルマトール
	キャスター	特殊機能機のカナ ナルコン レッド
黒鉛質	キャスター	デルマトール ②型機
		③型機 スキップ
製鋼工場	採掘の装置	③型機
WG	成田	置き忘れの装置
廊下C	キャスター	レッドの装置
	採掘機	デルマトール
診療室	機(機)	ナルコン
	モニター	③型機
	機(機)	リソンの装置データ

双頭の間 13

○世々重なる意味を持ってくると、紹介される順番は忘れないように

リオンに迫る魔の手はこう追い払う!

STAGE-Aに登場するザコ敵キャラは4体。すべてに癖があり、攻撃パターンも違っている。ここで

は、それぞれの癖とどう戦えばいいのかが伝わる。敵の攻撃/ターンごとの相性があるので、参考にしてほしい。

敵の攻撃パターン一覧

キャラ	HP	攻撃(ターン1)	攻撃(ターン2)	攻撃(ターン3)
医局員	20	スタンガン(12, AP+20)	—	—
警備員	30	警棒攻撃(振り(20))	警棒攻撃(振り(15))	—
警備兵	60	射撃(35)	銃の構え(20)	—
ロボット	140	レーザー(30)→よろけ	投げ(40)→ダウン	パンチ(36)
アラベスク	60	突き上げ(16)	えぐり斬し(20)	—
アラベスク	150	蹴(15)	飛びつき(24)	投げ(8+8+8)→ダウン

※「よろけ」「ダウン」とは、その攻撃を受けてリオンがよろけ、またはダウンすることを指す。カット内の状態はその攻撃によって受けるリオンのダメージを表す。

わざとショート

APが溜まって点滅し始めたとき、デルメートルをすぐに放用してはいけません。わざと自らをショートさせれば、武装セキュリティーやアラベスク、警備員など、普通に戦うとなかなか倒せない強敵の敵を、一撃で仕留めることができるから。



医局員

たいした攻撃力ははないが、APが20上がるスタンガンは厄介だ。早目に倒せ!



ガレリアンズ

アラベスク

運動能力の高さを活かした飛びつきが強力。道端からの攻撃を心がけたい。

警備員

警棒による攻撃は、APを持っていない時は、道端からの攻撃で倒す。

ロボット

運動能力は高いが、APが少ないので、即死を狙えば怖くない。

警備兵

銃の威力が高いので、正面からではなく、背後に回って素早く攻撃したい。



武装セキュリティー

近づくと強力な投げを食らうので、常に動き回りたい。レッドは効かない。

診察室 14

入室してすぐ右側のキャスターを倒して、研究室のカギを入手。奥のモニターを倒せば、「リオンの実験データ」を入手できる。



総務局 13

高く光るランプを右、左、真ん中の順に高く倒して奥の警備員を倒すと、「市説局写真」を入手。左手前のコンピュータからは、「劇場座のカギ」を入手できる。



研究室 13

入室してすぐ右側のくぼれに壁と台座があり、倒すと「双頭のサル」を入手できる。



奥のアイテムが手につく。監視員を倒していろいろな物盗しよう

医院長室 13

中央の台座から「双頭のワシ」を入手。レムの机にある「レム医院長のメモ」も読んでおく。その後、会議室へのドアロックを解除する。



○壁には巨大なレム医院長の顔が彫られている。こいつはどこにー

実験室 13

医局員が3人いて邪魔なので、まずはそれを排除すべし。それから、部屋の奥にある台座に、「双頭のヘビ」があるので入手する。



制御室 13

中央左のスイッチを押すと武器庫、中央右のスイッチを押すと医院長室へのドアロックが解除される。



武器庫 13

奥に並んで台座から「双頭のオオカミ」を入手する。武装セキュリティーが2体いるが、まともに戦っては力尽きるので無視。



○奥の壁の武器庫がセキュリティーに囲まれている。素早く行動したい

ペランダ 13

街の夜景が見渡せるほか、奥に進めば、リオンを待ちわびるリリアと会話をすることができる。

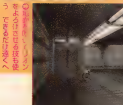


次ページへ続く

冷凍室の保冷器を調べると、アラベスクが2体登場する。実はこの部屋、クリアだけが目的なら寄らなくてもいい。重要なアイテムもないし、自身を危険にさらす必要はないだろう。



主要機種		ディープ・スカイ
バーと レストラン	型	差別化
飲食店	自動給仕機	アメリカのカン パニー
	台湾	台湾のフナビ 屋
総務部	コンピュータ(A)	アメリカの コロンビア
	コンピュータ(B)	アメリカの コロンビア
	コンピュータ(C)	アメリカの コロンビア
新聞室	機(右)	新聞室のディ スク
	機(中右)	アメリカの スク
研究室	機	アメリカの スク
武器庫	銃庫	アメリカの スク
	台湾	台湾のスク 屋
病院医室	台湾	スク 屋
	台湾の机	スク 屋
ベランダ 脱出機	機	スク 屋
水庫	キヤスター	スク 屋
	台湾のスク 屋	スク 屋



まだ見ぬムービーはここにある 「MOVIE PREVIEW」を極める!!

クリアだけを自指すと結構見落
としがちなムービー。そこで、
STAGE-Aで見られるムービー
20場面を網羅する。「MOVIE
PREVIEW」もこれで完成だ!!

ムービーは
このように
表示される



No.01 オープニング

STAGE-A開始時のオープニングムービー。巨大な注射器によってリオビにクスリが注入される場面が流れる。



No.05 自問自答

警備室にある鏡を調べると、自分がなぜここにいるのか、その理由をしきりに考えるリオンのムービーが流れる。



No.09 シャッター破壊

15階にある閉ざされたシャッターに液体火薬をかけたのち、超能力を使うと見られるシャッター破壊のムービー。



No.13 ラビット登場

休憩広場に入室した直後に目撃される。中央にそびえる女神像の頭上から飛び降りてきたラビットのムービー。



No.17 病院脱出

レム病院長を倒し病院を脱出するリオン。行き場もなく、ひとりぼっちであることを嘆く姿がムービーで描かれる。



No.02 ドアを開ける

閉じられたドアに手をかざしてから、そのドアを開閉能力で開け放つまでのムービー。閉鎖室から出る際に見られる。



No.06 人体実験

実験室にある巨大な拘束台に向けてメトロロビン能力を使うと、人体実験を繰り返されている子供が見られる。



No.10 モニターのレム

医局を歩行中、自動的に挿入されるムービー。レム病院長がモニターに登場し、病院からは逃さないと思える。



No.14 壁面分裂

会議室で「双頭の〜」アイテムを組み合わせる謎を解くと見られる。ワシの顔が中央から分離し顔が裂れる。



No.18 ナルコン注入

自らの首筋に銃型注射器の「ナルコン」を注入する場面がムービーで挿入される。



No.03 医局員登場

データ室に入室直後、自然と挿入されるムービー。自分の超能力がクスリによるものだと、医局員から聞かされる。



No.07 椅子に座る子供

小部屋にある椅子にメトロロビン能力を使うと、二切手を脱れずに、おもちゃを自在に操る子供が見られる。



No.11 目を開く胎児

暗いサンブル室内で、唯一光っている保育室を調べる。その中には胎児の姿があり、目を開いてリオンを見ずえる。



No.15 能力開花

能力開発室の中央にある謎の巨大装置を調べると見られるムービー。突然装置が光り輝き出し、リオンが飲み出す。



No.19 レッド注入

ビージェクトを入手していいいと見られないムービー。自らの首筋に「レッド」を注入することで挿入される。



No.04 迫る警備員

鉄格子通路Aから通路Bに移動した際に自動的に流れる。リオンを追いつめようと、警備室から警備員が登場する。



No.08 にらむ目玉

実験室中央にある、巨大な冷凍庫を調べると、中の水槽に漂う巨大な目玉がリオンを睨みつける。



No.12 武装セキュリティー登場

実験室に入室してしばらく夢くと、武装セキュリティーがリオンの姿を確認し、追ってくるムービーが流れる。



No.16 背後に迫るレム

管理コンピュータ室のエレベーター右横にあるコンピュータ端末を調べると、リオンの背後にレムが回り錠を構える。



No.20 D-フェロン注入

自らが「D-フェロン」を注入する。実はこのムービーは、STAGE-Cまで進まないで見られない。



完全攻略 洋館西の電気復旧から東の波止場まで 第2回 マップと共にすべての謎を解き明かす

ECHO NIGHT

エコナイト#2 眠りの支配者

恋人のクリスティーナ・コリンズの行方を追い、クランシー邸の探索を続ける主人公が体験する、雪崩との遭遇や過去への転移など奇怪なデキゴト…。今回は、バーラウンジで厨房のカギを入手したところから東の波止場で釣り人の依頼を達成するところまでを攻略していく。

アトベン ナサー	フロム・ソフトウェア	2~14 ブロック	1人 専用	Cロ 1枚
	発売中	5800円		
	DUAL SHOCK (振動) 対応			

主なきまま働き続ける使用人の霊を癒せ

洋館1階の西にあるバーラウンジで**厨房のカギ**を手に入れた主人公は、**双壁の部屋**にある**配電盤**を直し、洋館1階西側の電源を復旧

させる。闇が去ることで眠れたのは、霊となっても働き続ける使用人の姿だった。彼らは現世に残した思いを主人公にうち明けるが…。

攻略の読み方

本文中の右の単語に随しては、それを色分けして表示しています。

- ・場所名＝青色
- ・アイテム名＝赤色
- ・人物名＝緑色

洋館西側の配電盤を直し明かりを点せ

厨房を抜け、双壁の部屋に入った主人公は、そこで**配電盤**を発見する。だが、**配電盤**は故障しており、しかもカギがないため、修理は不可能だった。なおも、双壁の部屋を探索すると、タンスの引出しからローマ数字の書かれた紙切れを発見。その3つの数字から、中央ラウンジのナンバーロックとの関連を感じ取った主人公は、



○壁に包まれた洋館1階の西側。部屋の壁には配電盤の修理が必要となる

中央ラウンジのナンバーロック



○洋館1階、中央ラウンジの扉を守るナンバーロック。3ケタの番号を入力すれば開錠できる。壁に隠れても開けることは可能

双壁の部屋のタンスに ヒントの紙さがれ…



○○紙に書かれた「586J」の数字を入力すれば開く

洋館 中央ラウンジ 1階 双壁の部屋

中央ラウンジの配電盤のカギを双壁の部屋へ

中央ラウンジ内にある**配電盤**から**配電盤のカギ**を抜き取って、双壁の部屋にある**配電盤**に移植すれば、洋館1階西側の電源が復活。各部屋のスイッチを押すことで照明が点くようになる。



○配電盤のカギをここに挿しこむことで、1階の西側の電源が復活する

鬼ごっこをつづける少女の霊魂

中央ラウンジで遊んでいる女の子は、先んずけも鬼ごっこを続けていた。主人公は彼女と話すことで、彼女の代わりに遊んでいる子供たちを

捜すこととなる。子供たちを見つけたら、鬼のしるしである**狼のメダル**を身につけて捕まえよう。エンディングまでに全員を見つめられるか？

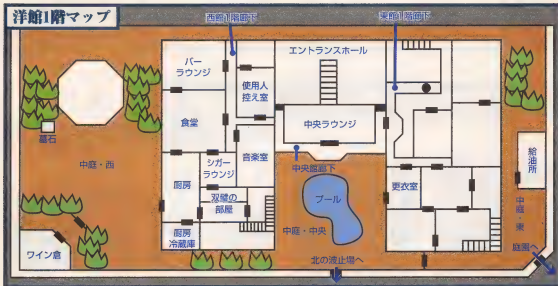
狼のメダルを身につけて 隠れた子供を捜す

●捜すべき4人の子供●

ダニエル	カート
ジェフ	ローラ



洋館1階マップ



楽譜を完成させ、愛し合う2人を引き合わせる

洋館1階 音楽室
バーラウンジ

ピアノの音色に誘われ、音楽室に入った主人公はピアノ講師ノーマの暮と出会う。彼女は楽譜を前に達分に喜んでいた。恋人からもらった大切な楽譜なのに、音符が消えて曲が弾けないというのだ。



○ピアノの7つの鍵盤を調べると音符が曲を定める。振っている音符は4ヶ所なのだが

バーラウンジのジュークボックスで探譜

バーラウンジのジュークボックスから落ちるメロディ。それは楽譜に書かれていた曲だった。その曲から探譜して、音符を楽譜に書き込んでいこう。入れるべき音符は、左から「高いミ」、「高いラ」、「高いシ」、「シ」である。



○曲の曲名をメモする



楽譜を持ち去るか否か 音楽講師の望みは…

楽譜は持ち去ることが可能。ただ、ノーマにとって、楽譜はそれほど大切なものらしく、盗んでくれと懇願される。返す場合は、彼女の前で楽譜を使えないいい、持ち去るか否か、それはキミ次第だ…



○曲名をメモする

シェフの亡霊が探すコショウを手に入れる

洋館1階 中央ラウンジ
双壁の部屋

厨房のシェフの亡霊は、料理の仕上げに使うコショウを探していた。コショウ挽きとはバーラウンジのカウンター内にあるものの、バーテンの霊が通路をふさぎ、取るができない。しかし、上記の方法でバーテンと音楽講師の霊を引き合わせることでカウンターに入れるようになり、コショウ挽きが可能となる。



○シェフが厨房に居る。コショウ挽きとはバーテンのマークがよく持ち出すとのことだが

バーラウンジから コショウ挽きを持ってくる



○バーテンのマークをよく持ち出す

バーテンの真の望みは 楽譜か、彼女の曲か？

楽譜と引き替えにコショウ挽きをするというバーテン。だが、彼の望んでいるものは本当に楽譜なのだろうか？ 曲を弾いてくれるのは彼女がもういないと知覚しているが、彼女は霊として存在している。彼の真の望みを確かめよう。

刺殺され、愛犬と泣き別れた少女の霊を救え

シエラの亡霊を昇天させた後、
別荘から中庭・西に出ると、犬を

けしかけてくる少女の怨霊と出会う。
その少女は、洋館の暗闇にた

びたび現れては主人公に襲いかか
ってきた怨霊であった。少女の魂

を救うため、主人公は彼女の愛犬
を探すこととなる。

ワイン倉の地下に迷い込んだ子犬を連れ戻せ

中庭 中庭・西側
ワイン倉

中庭・西を探索していると、突
然少女の怨霊に犬をけしかけられ
る。犬にかまれると、体力を削ら

れてしまう。犬が襲ってきたら、
その攻撃を避けつつ庭の奥に逃ぎ、
そこにある墓石を調べよう。



犬から逃れ…

少女と犬の怨霊が現れるイベントシーン
が終了したら、すぐに庭の奥へ移動しよう



墓石を調べる

「Dino」と刻まれた墓石を調べると、
過去へと移動し、犬の攻撃から逃れられる

過去 犬からスパナを取り上げ地上に戻る

過去に転移すると、少女から犬
の探索を頼まれる。そこで、ワイン
倉の地下へはしごを使って降り、

犬を捕まえる（捕まえ方は下記参
照）。そして、スパナでゴンドラを
直し、地上に戻るのだ。



ゴンドラのレバーを直す



ゴンドラのレバーのボルトに入手した
スパナを使うと、ゴンドラが動かせるよ
うになる。後はレバーを操作すればよい

犬の捕まえ方

ワイン倉の地下に迷い込んだ犬の捕
まえ方はバズル。まず、鉄ねじは
スイッチの入力で上下するが、横に物が
乗っていると動かない。そして、犬は
話しかけられたと逆の方向へ進む
習性がある。これらを利用して、犬の
行く手をふさいで捕まえるのだ

図の見方

- ①=犬のいる位置
- ②=主人公のいる位置
- 鉄ねじ=鉄線は上がっている状態

1 スイッチAを入れる



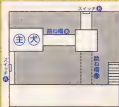
まずは、階段を使い下へ移動して、
スイッチAを押す。これにより、鉄
ねじの②が上がり、③が下がる。

2 スイッチBを入れる



先ほどの操作で下りた鉄ねじを渡り、
スイッチBを押す。これにより、鉄
ねじの②が下がり、③が上がる。

3 犬に話しかける



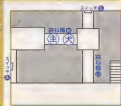
鉄ねじ②を渡って、犬のところに参
臨。そこで、図の位置から犬に話
かけ、犬を鉄ねじ③に移動させる。

4 スイッチBを入れる



鉄ねじ②を渡り、スイッチBを操作。
犬の乗った鉄ねじ③はそのままで、
鉄ねじ②のみが下がる。

5 犬に話しかける



鉄ねじ③に移って、図の位置から犬
に話しかけて犬を移動させる。犬が
横に乗っていない状態にするのだ。

6 スイッチBを入れる



スイッチBを押して、鉄ねじ②と③
の位置を上げる。これにより、犬の
逃げ道はなくなることとなる。

7 犬を捕まえる



図の位置から犬に話しかけると犬は
逃げられなくなり、口にくわえたス
パナを手に入れることが可能となる。

犬の襲撃を避けて少女の怨霊を止める

中庭 中庭西

地上に戻った主人公が宛たものは、雷雨降りしける中、血濡れになって横たわる少女の姿であった。主人公は、溺死の彼女から犬のデインと友達になることを頼まれ、そのしるしとしてオパール首飾りを手渡される。だが、現代へと戻った彼は、再び彼女たち怨霊の襲撃にさらされることに…。

オパールの首飾りを少女の怨霊に渡す



○少女から主人公へと手渡されたオパール首飾り。少女と犬をつなぐ絆、犬と友達であることを証明するアクセサリだ



○兄に殺され、愛する犬と別れることになった少女は、その苦しみから怨霊のため



○怨霊となって主人公に襲われる。それを止めるには犬(デイン)と繋がるアクセサリをつなぎ、彼女の前でオパールの首飾りを使うのだ



○犬の兄に殺され、兄に奪われる少女。いったいにこの世界では、誰かが行かたの

少女が残した館の秘密を見つけだす

洋館 1階 使用人控え室 中央館廊下

少女が失踪した後、そこには馬頭の首を襲った馬頭のフックが残されていた。そのフックを手に洋館内の探索に挑んだ主人公は、少女が残した日記を発見。クランシー家の秘密をいかに見つけたのか…。



○少女の日記に記された馬頭のフック

血の跡に導かれて中庭へ

隠し部屋から出た主人公の目に飛び込んできた不気味なラジオの音と、何か重たい物を引きずる怪しげな音。さらに、中央館1階

の廊下には血の跡が延々と続くのを見つける。血の跡をたどって館1階の廊下から更衣室を抜けた先は、プールのある中庭だった。

馬頭のフックを使い隠された扉を開く

使用人控え室の壁に取り付けられたハンガー。そこには、少女の怨霊が残した馬頭のフックと同じ

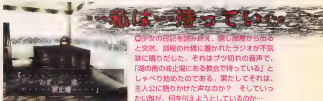
物が並んでいた。しかも、その左側の1つがなくなっている。そこに馬頭のフックをはめ込むと…。



○ハンガーの左側に馬頭のフックをはめ込むと、ハンガーに仕掛けられためがねがはずれて扉が開く。隠し部屋の入口が露わになる

隠し部屋から少女の日記が!

少女の日記には、兄のアルバートが妻であるジェシカの病室を治すために必死であること、そして、西の部屋と廊下の奥にある道すがら何かを秘密裏に行っていることが記されている。さらに廊下に血痕が出ることも…。



何かを引きずる音…



残された血痕

○廊下に続く血の跡。エントランスホールで動物に殺された男の死体がなくなっていることから、彼を引きずっていったものと考えられるが…

この先に何が…

敷地内を逃げ回り謎の男の追跡をふりほどけ

中庭・中央に出た主人公は1人の男に声をかけられた。スキンヘッドで小太りの男が、見てほしいものがあると言うのである。主人公は被に誘われるまま、北の波止場へと足を踏み入れるのだが…

それは、主人公を襲う新たな危機の第1歩でもあった。不気味な男に声をかけられ、洋館の敷地をかけずり回る逃亡劇が始まるのだ。ここでは、素早い状況判断と行動が必要である。

不気味な男に誘われて…

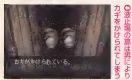


◎主人公を待たす奇怪な男 この後、主人公はこの男に声をかけられることになる。



波止場を調べて脱出の機会を得る

北の波止場へと誘い込まれた主人公は、監視役とおぼしき男によって、そこに閉じこめられてしまう。波止場から脱出するには、右に挙げる順書の通りに行動していかなければならない。



◎波止場の扉は遠くから開けられる。



◎男の足元にある手持ちランプを調べると、男は翌て波止場から立ち去っていく



◎ホート小屋の貼り紙を確認すると、監視に死体が流れ着くので、それをしゃがんで調べる



◎監視役が眠り、銃で主人公を攻撃してくるので、素早く廊から中庭・中央へ脱出！

男を撃退するためランプの炎を消す

ここからは、監視役の攻撃を避け、中庭・中央から東を過って庭園へ逃げつつ、スプリンクラー作動の準備を整えていくのだ。



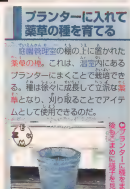
◎まずは、中庭・東の給油所へ入る。そして、桶の上のガソリンを手に入れるのだ



◎庭園の監視用照明に入ったら、発電機にガソリンを入れ、スイッチを入れる



◎ポンプのスイッチを入れる



◎プランターに入れて薬草の種を育てる

ボートを使い亡霊が巣くう謎の遺跡へ向かう

監役役の男が着としていったクランクを使い、主人公は北の波止場でボートを手に入れる。そして、

その中に恋人クリスティーナのハンカチを見つけたのであった。やはり彼女はここ屋敷に来てお

り、何らかの理由により、ボートで連れ去られたのだ。そう確信した主人公は、ボート

小屋にあった考古学研究所の貼り紙を手がかりに、湖の東岸に広がる遺跡へとボートをこぎ出した。

ボートを手に入れて東の波止場へと向かう

洋館
敷地

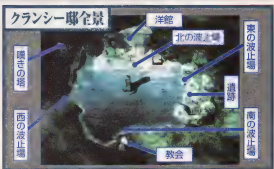
庭園
北の波止場

監役役が遺跡から立ち去った後に残されたクランク。これを北の波止場にあるボート小屋のクラン

ク穴に使うことでボートが使えるようになる。このボートに乗り、まずは東岸の遺跡へと向かう。

クランクを使いボートを小屋から出す

ボート小屋の入り口の左奥のクランクを動かす。ボートは自動的にクランクの力で出てくる。



釣り人の依頼を引き受けてランプを入手

東の波止場
研究室
釣り小屋

東の波止場に雇いた主人公は、そこで釣り人の屋と出会い、彼から釣り竿を持ってきてほしいと頼まれる。だが、釣り竿の置かれた研究所は怪しげな遺跡の奥にあり、しかも閉ざされた、壁がさまよう恐るべき場所であった。



仮眠室で釣り竿を入手



〇研究室内に入った後、釣り竿をさがす。まっすぐ仮眠室へ向かい、横の釣り竿を回収

釣り小屋でランプ入手



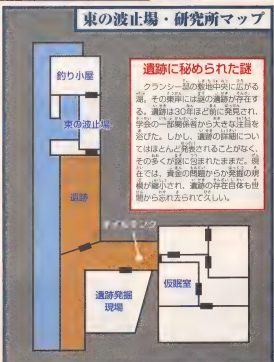
〇手持ちランプを入手すると壁が現れるので、手持ちランプを装備して進む

手持ちランプの給油方法

手持ちランプは、装備することで周囲を明るく照らしてくれる便利なアイテム。しかし、オイルのある箇所がないため、こまめにオイルを補充する必要がある。



オイルは、オイルタンクを調べれば自動で給油されるぞ。



遺跡に秘められた謎

クランシー島の湖中央に広がる湖。その東岸には謎の遺跡が存在する。遺跡は30年ほど前に発見され、学会の一部関係者から大きな注目を浴びた。しかし、遺跡の詳細についてはほとんど発表されることがなく、その多くが謎に包まれたまま。現在では、資金の問題からか発掘の規模が縮小され、遺跡の存在自体も世間から忘れられて久しい。

欲しいMSを作れる設計&開発データを公開! ゲーム中盤までを濃縮攻略!!

シナリオクリアに必要な各種条件やデータ。後半戦入条件を完全チェック。また、オリジナルグループの装備充実や育成に必要な設計&開発データ。ユニットを使いこなして敵に対応するためのMSと戦艦データが充実!

SDガンダム

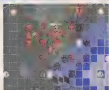
GENERATION-0
ZERO

シミュレーション	バンダイ	12	4人	C D 3枚
	発売中	6980円	ブロック	交代
	DUAL SHOCK (選別)、マルチタップ対応			

実践 テクニック編

指揮範囲を広げ効率よく敵と戦おう

中盤以降、オリジナルグループ(以下、自グループ)がより深シナリオに関わってくるようになり、その能力も重要になってくる。ここでは、自グループの指揮範囲を広げる方法と、WS(以下、戦艦)との戦いかたを考えよう。

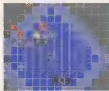


○自グループの指揮範囲は、このように表示される。

指揮範囲拡大が戦局を有利に

様々なユニットやシナリオが登場するにつれ、指揮・チーム範囲の拡大は中盤以降の戦いにおけるキーポイントになってくる。せつ

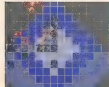
かく戦動力に優れた優秀なユニットを持っても、指揮範囲が狭くは活動エリアがせばまることになる。指揮範囲を拡大しよう。



○このように、指揮範囲を拡大しよう。

指揮能力がある人をリーダーに

指揮能力の高い人がMSチームのリーダーになると、そのグループのチーム範囲が広がるだけでなく、自グループ全体の指揮範囲を広くすることができる。



○このように、指揮範囲が広がります。

魅力のある人をGUESTに

戦艦のGUESTに魅力値が高い人を配置すると、その値が高いほど指揮範囲が拡大。また、整備能力の高い人をMEに置くことでユニットの回復時間が短縮される。



○魅力値が高いほど、そうではないほどに指揮範囲の差が生じる。

被害少なく戦艦を潰そう

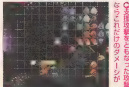
敵グループを行動不能に陥らせるにはそのグループの戦艦を撃破するのが一番。ただし、対戦艦の攻撃時には、少ない回数での攻撃で撃破しない、手痛い損害を被ることとなる。少ない損害で戦艦を撃破する方法を伝授しよう。



○戦艦は、このように表示される。

戦艦とリーダー機で戦う

普通のMSで戦艦に攻撃を仕掛けた場合、反撃で撃破されてしまうことが結構多い。戦艦との戦艦は、まずHPが多くて攻撃力も高い戦艦自身で敵戦艦を叩き、次に支援攻撃が期待できるリーダー機を使って対艦攻撃しよう。戦艦を倒すと経験値が多いので一着でたいユニットに奪取させよう。



HPを見て攻勢を

戦艦やMAなどHPの高いユニットのHPゲージは、全体の値が大きく、表示の割合や減り具合が異なる。ゲージの長さを見るのではなく、しっかりと数字を見て攻勢をかけるように心がけよう。



○このように、数字を確認しよう。

ザニーとボールは役に立つ

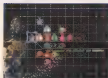
戦艦やMA・MSを含み、射撃範囲が6以上の武器を持つユニットはあまりない。それらに接近戦は、戦艦を左右する重要な戦いになることもある。そういう意味でザニーやボールは、初戦から作れるわりに有効なユニットともいえる。

シナリオ 攻略編

前半5~27ステージをピンポイント攻略

Stage 5 サラミスで敵を引き付けろ

サラミスでデバチを攻撃し、前面のシローたちに干渉してこないようにせよ。チェ内のザクレロは設計に役立つ絶対ゲット。シローのボールでアイナのザクを倒すとイベントが発生する。



○イベント発生場所

stage5	○敵グループ1	○イベント発生条件
●勝利条件 1 敵軍ユニット全滅	デバ①、ムサイ②×2、ザクⅡ③×6、ザクレロ④、水面高機動型⑤	シローのボールでアイナのザクを撃破
●敗北条件 2 敵本拠地占領	ザクⅡ③×6、ザクレロ④、水面高機動型⑤	
●中立条件 2 通関所破壊の撃破	○ザクレロ④×2、サラミスの②、通関所破壊⑥(イベント発生) ③×4、ジムコマンド④、先行量産型ボール⑤	
●イベント発生条件		

Stage 6 問合いをあけてトーチカ撃破

序盤は陸戦型ガンダムの射程6の180mmキャノンを活かし、トーチカの射界外からトーチカを攻撃しよう。中央の陸戦型ジムはミディアままと格闘し、自グループと合流させて活用。2ターン目にザクが9体増量追加されるので背後をつかれぬようにする。トーチカを全部撃破すると上からアプサラスⅡとガウが出現。



○イベント発生場所

stage6	○敵グループ1	○イベント発生条件
●勝利条件 敵軍ユニット全滅	ミディア②×2、ホバ③×2、陸戦型ガンダム④×3、陸戦型ジム⑤×3	トーチカの射界外からトーチカを撃破
●敗北条件 敵本拠地占領	ミディア②×2、ホバ③×2、陸戦型ガンダム④×3、陸戦型ジム⑤×3	
●イベント発生条件		

Stage 7 ガウを追いかけて基地を探索

開始前に対ガウ戦に備え、空中戦用の部隊をいくつか構成しよう。シローたちを使って背後のマゼラ・アタックたちを撃破後、湖のユークを倒し、水陸両用MS設計のためにもアッガイを捕獲したい。直面向きただけで進むガウは無視しておくだけで自動的にシナリオクリアとなる。画面上部に出現するギャロップなどは自グループで撃破し、できれば戦艦を撃破してザクキャノンやディザート・

ザクをゲットしたい。

stage7	○敵グループ1	○イベント発生条件
●勝利条件 敵軍本拠地の発見	ミディア②×2、ホバ③×2、陸戦型ガンダム④×3、陸戦型ジム⑤×3	ガウを追いかけて基地を探索
●敗北条件 敵本拠地占領	ミディア②×2、ホバ③×2、陸戦型ガンダム④×3、陸戦型ジム⑤×3	
●イベント発生条件		

Stage 8 シローを支援して敵を殲滅

空中戦にも対応した足の速いユニットを交えて構成しよう。ステージ中央にいるB3グフをシローが倒すと、右上の山の前に強制移動し、その目前にアプサラスⅢが登場。アプサラスⅢを倒すとステージクリアとなる。B3グフやア

プサラスⅢは、Ez-8撃破戦うのはさすがにキツイので自グループを使ってHPを削り、シローに止めを刺せよう。

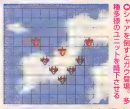


○イベント発生場所

stage8	○敵グループ1	○イベント発生条件
●勝利条件 敵軍ユニット全滅	ス機②、アプサラスⅢ③、グフ④×2、ザクⅡ⑤×6、ドップ⑥×10、ドム⑦×4	アプサラスⅢを倒す
●敗北条件 敵本拠地占領	ス機②、アプサラスⅢ③、グフ④×2、ザクⅡ⑤×6、ドップ⑥×10、ドム⑦×4	
●イベント発生条件		

Stage 9 水中と空からの敵を防げ

できれば水中戦用のユニットを含むように自グループを構成。序盤はジャブローの地下で、シャア専用ズゴックとマッドアングラーを軸とした水陸両用MS隊との戦いになる。後者はできれば戦艦のみを倒して、水陸両用MSを捕獲したい。前者を倒すと上空に3機のガウが出現し、MSを降下させた後、ガウが落ちていく。



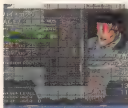
○イベント発生場所

stage9	○敵グループ1	○イベント発生条件
●勝利条件 敵軍ユニット全滅	ス機②、アプサラスⅢ③、グフ④×2、ザクⅡ⑤×6、ドップ⑥×10、ドム⑦×4	アプサラスⅢを倒す
●敗北条件 敵本拠地占領	ス機②、アプサラスⅢ③、グフ④×2、ザクⅡ⑤×6、ドップ⑥×10、ドム⑦×4	
●イベント発生条件		

Stage 10 HLVを守るように周囲に展開

ズゴックE等のかなりタフな水陸両用系MSが登場する。ステージ開始前にそれを倒に入れたグループ構成を考えよう。

5ターンHLVを守り切ればOKなので、開始直後にメディアに寒水



○都市地帯用MSをHLV周囲に展開させて防衛に努める

stage10

- 勝利条件 敵軍ユニット全滅
- 敗北条件 HLVを5ターンで奪
- 敵配置 任意

地用ジムを搭載し、2ターン目でHLVの周囲に展開させる。自グループは周囲に出現するハイ・ゴックと戦おう。HPが高く思ったよりも手強いので、戦艦で叩くのが賢明な作戦ともいえる。

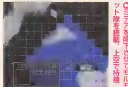


○水陸両用系MSは、思ったよりもタフなMSが多い

Stage 11 モルモット隊を空に上げて戦おう

モルモット隊のうち1人でも撃破されるとアウトなので、彼らをメディアに搭載して上空で待機させ、地上の部隊は自グループを使って各砲撃させていこう。

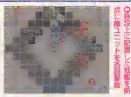
トーチカの射程範囲が2〜5であることを利用し、その外から攻撃するが一気に弾に飛び込んで攻撃。占領した地上施設上に戦艦を配置し、自動回復する要塞のよう



○トーチカを倒壊させればモルモット隊は回復しなくなる

stage11

- 勝利条件 敵軍ユニット全滅
- 敗北条件 ユウ、ライオップ、サナタ、モーシンのモルモットが1機でも撃破される
- イベントボーナス発生条件 敵軍ユニット全滅
- 敵グループ構成 ①の敵機×8、ザクⅡ×5、ザクⅢ×2、②の敵機×8、ザクⅢ×8、トーチカ地上用×8
- ゲストグループ構成 ミデア、ジムコマンド×3



●勝利条件 敵軍ユニット全滅

敵を全滅させると、ブルーディスティニー1号機が登場し、襲ってくる。接近戦のシステム起動以外、攻撃はキツくないので遠距離からHPを削り削りしていこう。



○トーチカの射程は4か所限定

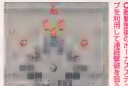
stage11後半

- 勝利条件 1 敵軍基地占領
- 敗北条件 2 戦艦をビルスーンの砲撃
- 敵配置 任意
- 敵グループ構成 ①ブルーディスティニー1号機×1
- ゲストグループ構成 ミデア、ジムコマンド×3

Stage 12 ミサイル基地で効率良く戦おう

水陸両用MS部隊に対応グループを必ず1構成して戦艦準備。

ミサイル基地では中央の施設を自指し、そこから胸部ミサイルで戦艦ヘリを撃破。ボーンステップを稼く。再度の移動後、バルカンがマシンガンで曲ジムのミサイルプラントを破壊し、後はダブを接近戦で撃破していこう。



○戦艦のボーンステップは、ミサイル基地の施設を倒すまで稼げる

stage12

- 勝利条件 敵軍ユニット全滅
- 敗北条件 1 ユウが撃破される
- 2 自軍基地占領
- 3 5ターン以内にミサイル基地破壊の失敗
- 敵グループ構成 ①ダブ×3、ザクⅡ×6、ザクⅢ×6、サクキョウ×6、ズゴックE104×2、トーチカ地上用×6、ドロボ×6、ドム×3、ハイ・ゴック×4、戦艦ヘリコプター×4
- ゲストグループ構成 ビッグ・ドロー×2、ミデア、ジム×8、ジムコマンド×2、ブルーディスティニー1号機×1、コマンド×3



前半は地上、後半は宇宙での戦いなので、オールマイティを1つか、各地形形勢のグループを構成。サクキョウ1体を残して敵MSを撃破し、四方を囲んで行動不能にする。それから施設を占領し、敵ゲッターで経験値稼ぎを。



○トーチカの射程は4か所限定

stage13

- 勝利条件 敵軍基地占領
- 敗北条件 1 ユウが撃破される
- 2 HLVが撃破
- イベントボーナス発生条件 敵軍ユニット全滅
- 敵グループ構成 ①ザクⅡ×6、ザクⅢ×2、ザクⅣ×4、ドム×3
- ゲストグループ構成 HLV、ザクⅡ×6、ブルーディスティニー3号機×2、ボール×2

Stage 13 ミサイル基地で効率良く戦おう

ミサイル施設を全部破壊すると、核ミサイルが出現。システム起動を使って攻撃し、遠距離攻撃で止めを刺そう。撃破後は仲間と合流になるが、次のターンにインフリート改が登場。本基地のマップでは、ドムや水陸両用系MSのタフさと、グフのヒートロッドに注意。ダブを撃破してグフをゲットしよう。



○グフは水陸両用系MSに比べて、通常のルールを構成しやすいため

stage12後半

- 勝利条件 敵軍ユニット全滅
- 敵配置 1 ユウが撃破される
- 2 自軍基地占領
- 3 3ターン以内に大型ミサイル破壊の失敗
- 敵グループ構成 ①自軍中隊から継続して生き残っているMSに加え、大型ミサイル
- ゲストグループ構成 ①自軍中隊から継続して生き残っているMS



敵MSをすべて倒すと、HLVが上昇し、宇宙での戦いになる。とにかく中央の配置を占領し、その上にHLVを配置。3戦艦とボールのみで戦うことになる。1ターン目にザクが4機、ニムバス撃破後リッドが4機登場で登場。序盤にチベを撃破してしまえば、あまりキツくない。ニムバスを撃破しないようにして周囲の施設を占領して稼ごう。

stage13後半

- 勝利条件 敵軍ユニット全滅
- 敗北条件 1 自軍ユニット全滅
- 2 地帯本部占領
- 敵グループ構成 ①ダブ×6、ザクⅡ×4、ブルーディスティニー2号機×2、戦艦ザクⅡ×5
- ゲストグループ構成 HLV、ザクⅡ×6、ブルーディスティニー3号機×2、ボール×2

Stage

14

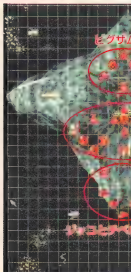
早期にパブリクを使い戦艦を落とす

序盤で中面のコロンプスを先行させ、消耗戦覚悟でパブリクを展開。ドロウ搭載ユニットが行動を開始する前にパブリクでドロウを撃墜。コロンプスで敵ユニットを回収後前面へ進走しよう。ビッグザムは、スレッガーのコア・ブースターを付近に同行させて、ガンダムで攻撃すればエクストデモが発生。その後ビッグザムとコア・ブースターは撃墜となる。

○スレッガーのコア・ブースターを付近に同行させて、ガンダムでビッグザムと戦う



○序盤にドロウを叩くが苦戦で、その後の展開が変わってくる



stage 14

- 勝利条件 1 敵軍ユニット全滅
2 敵軍本拠地占領
- 敗北条件 1 自軍ユニット全滅
2 自軍本拠地占領
- イベント発生条件 スレッガーのコア・ブースターが動くに起因するガンダムでビッグザムと戦闘
- 敵グループ一覧 グワジン③、デバ③×4、ドロウ③、ムサイ③×5、ガトー専用機③×4、ザクⅡF型③×4、ザクマイレイド③×6、リック③×11、ビッグザム③、ビロ③、リックⅡ③×14、高機動型ザクⅡ③×5
- ゲストグループ一覧 コロンプス③×2、サラミス③×3、ゾラ・システム③、タイタンマゼラン③、ホワイターズ③、マゼラン③、マリアナサラミス③、ガンキャン③×2、ガザ③④、コア・ブースター③×2、ジム③×10、ジムコマンド③×2、パブリク③×10、ポル③×12



○ガンダムのエクストデモは発生させる必要がある

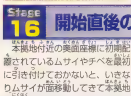
Stage

15

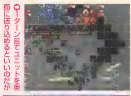
全滅を避け、ゲストグループと合流

オールマイティグループを2つ作っておくのが特長。宇宙に初期配置されているゲストグループは真下に移動し、自グループと合流させる。コロニー内部では、ケンプファーとアレックスを戦闘させる。その後アレックスはFA形態から通常形態になる。アレックスを援護するように行動し、敵によるアレックス撃破を阻もう。

- 勝利条件 敵軍ユニット全滅
- 敗北条件 1 クリスが撃墜される
2 自軍本拠地占領
- イベント発生条件 クリスがミーシャを撃墜
- 敵グループ一覧 グルググ③×4、ケンプファー③、ザクⅡ③④×8、リックⅡ③×8
- ゲストグループ一覧 トロイホース③、ガンダムNT1③、ガンダムNT1F-A③、ジムスナイパーⅡ③×2、重機銃ガンキャン③×3



本拠地付近の奥面座標に初陣に誘われているムサイやチベを最初に引き付けておかないと、いきなりムサイが面移動してきて本拠地に肉迫してくる。ガンダムでエルメスがシャアと戦闘すると会話イベントが発生。2回目の会話終了後、本拠地様にエルメスは撃墜となる。できれば、グワジン所属のブラウ・プロが欲しいところ。



○ララアとアムロの2回目の会話イベント。精神的な交感を表徴

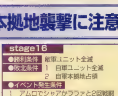
stage 15

全滅を避け、ゲストグループと合流

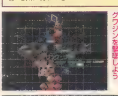
クリスがミーシャを撃墜

核ミサイルは、足の速いユニットで追跡し、サイド6到達前に止めさせ、破壊。ただし、核ミサイル破壊時には3マス以上離れたユニットが撃墜されてしまう。サイド内の戦いは、本拠地の本物のザク以外は拘束必要はない。アレックスのENIは自動的に回復する。

- 勝利条件 敵軍ユニット全滅
- 敗北条件 1 サイド6で核ミサイルが爆発
2 クリスが撃墜される
3 自軍本拠地占領
- 敵グループ一覧 グルググ③×4、グラニー③、マゼラン③、ジョークフリー③、グルググ③×2、ザクⅡ③④×14、リックⅡ③×3、地球版ミサイル
- ゲストグループ一覧 サラミス③×2、ガンダムNT1③、ジムコマンド③×3、重機銃ガンキャン③×3



○核ミサイルは、足の速いユニットで追跡し、サイド6到達前に止めさせ、破壊。ただし、核ミサイル破壊時には3マス以上離れたユニットが撃墜されてしまう。サイド内の戦いは、本拠地の本物のザク以外は拘束必要はない。アレックスのENIは自動的に回復する。



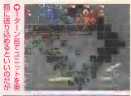
○シャアとセイラが戦っても会話イベントが発生する

Stage

16

開始直後の本拠地襲撃に注意

本拠地付近の奥面座標に初陣に誘われているムサイやチベを最初に引き付けておかないと、いきなりムサイが面移動してきて本拠地に肉迫してくる。ガンダムでエルメスと戦闘すると会話イベントが発生。2回目の会話終了後、本拠地様にエルメスは撃墜となる。できれば、グワジン所属のブラウ・プロが欲しいところ。



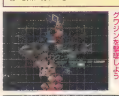
○ララアとアムロの2回目の会話イベント。精神的な交感を表徴

stage 16

全滅を避け、ゲストグループと合流

クリスがミーシャを撃墜

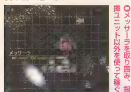
核ミサイルは、足の速いユニットで追跡し、サイド6到達前に止めさせ、破壊。ただし、核ミサイル破壊時には3マス以上離れたユニットが撃墜されてしまう。サイド内の戦いは、本拠地の本物のザク以外は拘束必要はない。アレックスのENIは自動的に回復する。



○シャアとセイラが戦っても会話イベントが発生する

Stage 24 メッサーラを拘束して稼ごう

メッサーラはMk IIの百式を追うような行動をとるので、それを利用し、ネモで四方を囲んで足止めする。アレキサンドリアとブルネイは搭載ユニット最速状態で自グループで叩き、ハイザックなどを入手しよう。ある程度稼線値を稼いだら、イベントボーナス発生条件を満たすため地球へ降下し、後半戦へ進もう。



○メッサーラを倒し、自グループに有利な状況を作り出す

- stage24**
- 勝利条件 敵軍ユニット全滅
 - 敗北条件 1 カミーユ、クワトロ、ロベリアのいずれか1機で全滅される
 - 2 自軍全滅した占領
 - イベントボーナス発生条件 降下した敵の残骸を1機で全滅させる
 - 敵グループ一覧 アレキサンドリア、サラミス改修、バルバ、ブルネイ、ガルバルディα×3、ザクキャノン×3、ハイザック×12、マサイα×2、メタス
 - カスタムグループ一覧 ナーガマ、サチウズ改修、ガンダムMk II、ネモ×3、リック・ディアス×3、百式×5

Stage 25 ロザミアを包囲、水中戦に備えよう

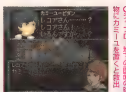
自グループの一方は地上に、もう一方は水中に配置し、ユーコンU99の本地地攻撃に備える。できれば後半戦に備えて1つ地上グループを構成しよう。水上のギャプランは早期に四方を囲んで足止めし、その間に他のMSを撃退、稼線値を稼ぐ。ギャプランは他のユニットでHPを削り、カツに止めを刺さず後半戦へ。

- stage25**
- 勝利条件 敵軍ユニット全滅
 - 敗北条件 1 カツが全滅される
 - 2 自軍全滅した占領
 - イベントボーナス発生条件 カツがロザミアを撃退
 - 敵グループ一覧 ユーコンU99改×3、アクタザック×3、アッシュ、スードリ、ギャプラン改、ザクマリナー×3、18、ハイザック×4
 - カスタムグループ一覧 アウドムラ、ガンダムMk II、リック・ディアス×3、百式×5

後半戦攻略

後半戦突入条件 降下した敵が地球に降下

Mk IIで下のジムIIを倒し、リフトに乗ってジャブロー内部に侵入。地下に到着後現れるジェリドのマラサイとハイザックはさっさと倒し、中央付近のレコアとカイを倒す。百式とリック・ディアス同様アウドムラへ進もう。

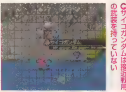


○リフトに乗って地下へ侵入し、中央付近のレコアとカイを倒す

- stage24後半戦**
- 勝利条件 1 敵軍ユニット全滅
 - 2 レコアとカイをカミーユが撃退し15ターン以内に出現
 - 敵グループ一覧 カミーユ、クワトロ、ロベリアのいずれか1機で全滅させる
 - 2 自軍全滅した占領
 - 敵グループ一覧 ビッグ・ドレイ×2、ガンキャノン×2、ガンタンクII×3、ザクザク改×3、ザクタンクII×3、ジム改×4、スラムナイバーカスタム×3、モビルスーツII×10、ハイザック×10、マラサイ×2
 - カスタムグループ一覧 アウドムラ、ガンダムMk II、リック・ディアス×3、百式×5

Stage 26 サイコガンダムを誘導しよう

サイコガンダムが動ける範囲内にMk IIを移動させ、サイコガンダムの移動を止める。その後他のユニットで四方を囲み、サイコガンダムの行動を止める。再度Mk IIで接近する場合はマス離れた場所待ち、次ターン一気に接近し、カミーユでサイコを撃退し、後半戦へ突入しよう。



○サイコガンダムを動かさず、カミーユで撃退しよう

- stage26**
- 勝利条件 敵軍ユニット全滅
 - 敗北条件 自軍ユニット全滅
 - イベントボーナス発生条件 カミーユがサイコを撃退
 - 敵グループ一覧 サイコガンダム、ハイザック×14
 - カスタムグループ一覧 アウドムラ、ガンダムMk II、ネモ×3、リック・ディアス×3

Stage 27 カミーユでジェリドを倒し後半戦へ

一番手っ取り早い前半戦のクリア方法は、カミーユでジェリドのガブレイを撃退すること。撃退した時点で、後半戦へ移行する。できればギャプランを倒さずよう。



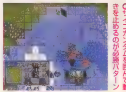
○ジェリドを倒し、後半戦へ突入しよう

- stage27**
- 勝利条件 敵軍ユニット全滅
 - 敗北条件 自軍ユニット全滅
 - カスタムグループ一覧 イベントボーナス発生条件 カミーユがジェリドのガブレイを撃退
 - 敵グループ一覧 アレキサンドリア改、サラミス改修×4、ドグス・ギア、ガブレイ改×2、ガルバルディα×3、ザクザク改、ハイザック×12、マサイα×7
 - カスタムグループ一覧 アーガマ、ラーデッシュ、Gディフェンサー、ガンダムMk II、ガンダムMk II、ネモ×3、メタス×3、リック・ディアス×3、百式×5

後半戦攻略

後半戦突入条件 カミーユがフォウを撃退

ザクマリナー対策用に、ガーダー強化、LV5くらいならザクマリナーとガーダーを倒すだけでも大丈夫。Mk IIでスードリを狙いにいこう。3ターン目に出現するサイコガンダムは前方斜め向く四方を囲み、動きを止めよう。



○サイコガンダムを動かさず、カミーユで撃退しよう

- stage26後半戦**
- 勝利条件 敵軍ユニット全滅
 - 敗北条件 1 モーターボートが撃退
 - 2 自軍全滅した占領
 - 敵グループ一覧 スードリ、サイコガンダム改、ザクマリナー改×18、ハイザック×3
 - カスタムグループ一覧 アウドムラ、ガンダムMk II、ネモ×3

後半戦攻略

後半戦突入条件 カミーユがジェリドを撃退

グワダンドゴス・ギアの回避率がかなり高く、戦艦の能力も高い。積極的に戦わずEN回復を待つ。接近戦と戦艦の支援攻撃を併用して撃退しよう。できればガバCを設計用に敵にし、ハンブラビはヤザンとレコアを戦わせればレコア誘拐イベントが発生し、最速です。

- stage27後半戦**
- 勝利条件 敵軍ユニット全滅
 - 敗北条件 1 自軍ユニット全滅
 - 2 自軍全滅した占領
 - 敵グループ一覧 クワダンドゴス、サラミス改修×2、ドグス・ギア、ガバC×18、ガルバルディα×3、ハイザック×12、インパルス×3、マサイα×6
 - カスタムグループ一覧 アーガマ、ラーデッシュ、Zガンダム、スーパーガンダム改、ネモ×3、メタス、リック・ディアス改、百式×5

72mm フラッシュビデオ	1/250	1/125	1/60	1/30	1/15	1/8	1/4	1/2	1	2	4	8	16	32	64	128	256	512	1024	2048	4096	8192	16384	32768	65536	131072	262144	524288	1048576	2097152	4194304	8388608	16777216	33554432	67108864	134217728	268435456	536870912	1073741824	2147483648	4294967296	8589934592	17179869184	34359738368	68719476736	137438953472	274877906944	549755813888	1099511627776	2199023255552	4398046511104	8796093022208	17592186044416	35184372088832	70368744177664	140737488355328	281474976710656	562949953421312	1125899906842624	2251799813685248	4503599627370496	9007199254740992	18014398509481984	36028797018963968	72057594037927936	144115188075855872	288230376151711744	576460752303423488	1152921504606846976	2305843009213693952	4611686018427387904	9223372036854775808	18446744073709551616	36893488147419103232	73786976294838206464	147573952589676412896	295147905179352825792	590295810358705651584	1180591620717411303168	2361183241434822606336	4722366482869645212672	9444732965739290425344	18889465931478580850688	37778931862957161701376	75557863725914323402752	151115727451828646805504	302231454903657293611008	604462909807314587222016	1208925819614629174444032	2417851639229258348888064	4835703278458516697776128	9671406556917033395552256	19342813113834066791104512	38685626227668133582209024	77371252455336267164418048	154742504910672534328836096	309485009821345068657672192	618970019642690137315344384	1237940039285380274630686768	2475880078570760549261373536	4951760157141521098522747072	9903520314283042197045494144	19807040628566084394090988288	39614081257132168788181976576	792281625142643375763639531536	158456325028528675152727906304	316912650057057350305455812608	6338253001141147006109162522112	12676506002282294012218235044224	25353012004564588024436470088448	50706024009129176048872940176896	101412048018258352097745880353792	202824096036516704195491766707584	405648192073033408390983533415168	811296384014666816781967066830336	162259276803333633556393413366072	324518553606666671112786826732144	64903710721333334222257365364288	129807421442666684444514707275776	2596148428853333688881021455515552	5192296857610667377772042911011008	10384593715221334755544058222022016	207691874304426695111118010444044032	41538374860885339022223602088808864	83076749721770678044447204177777216	1661534994435413568888944035555443328	332306998887082713777788807111118656	664613997774165427555577614222332112	1329227995548330851111154428444664224	2658455911086661702222288856889248448	53169118221733234044445776113777496896	1063382364434664808889155427554977920	212676472886932961777831111111111116	42535294577386592355566222222222222	85070589154773185111112444444444444	170141178309546370222224888888888888	340282356619112740444449777777777777	680564713238225480888899555555555555	13611294264764509617777991111111111111	2722258852932901923555982222222222222	5444517705865803847111196444444444444	10889035411731607681422392888888888888	2177807082346321536284477777777777777	4355614164692643072568955555555555555	871122832938528614411317911111111111111	174224565807725728822263582222222222222	34844913161545145744452716444444444444	69689826323090291488885432888888888888	13937965264618058297777108777777777777	27875930529236116595554175555555555555	55751861058472233191111911111111111111	111503722116944466382222238222222222222	22300744423388896676444447644444444444	44601488846777793292888892888888888888	8920297769355578577778577777777777777	17840595386711115715555715555555555555
---------------	-------	-------	------	------	------	-----	-----	-----	---	---	---	---	----	----	----	-----	-----	-----	------	------	------	------	-------	-------	-------	--------	--------	--------	---------	---------	---------	---------	----------	----------	----------	-----------	-----------	-----------	------------	------------	------------	------------	-------------	-------------	-------------	--------------	--------------	--------------	---------------	---------------	---------------	---------------	----------------	----------------	----------------	-----------------	-----------------	-----------------	------------------	------------------	------------------	------------------	-------------------	-------------------	-------------------	--------------------	--------------------	--------------------	---------------------	---------------------	---------------------	---------------------	----------------------	----------------------	----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	------------------------	------------------------	------------------------	------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	---------------------------	---------------------------	---------------------------	---------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	-----------------------------	-----------------------------	-----------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	--------------------------------	--------------------------------	--------------------------------	---------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------	------------------------------------	------------------------------------	-------------------------------------	--------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	---------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	---------------------------------------	---------------------------------------	--	---------------------------------------	--------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--	---------------------------------------	---------------------------------------	--	---------------------------------------	---------------------------------------	---	---	--	--	--	--	--	---	--	--	---------------------------------------	--

[illegible]

※特称の項目の記号は、以降のものを示します。 盾：シールド使用可能、塔：SF8搭載可能、コ：コアブロック機能搭載、飛：飛行可能、ダ：ダミー機能搭載、変：変形可能、水：水上移動可能、IF：IF機能搭載、マグ：マグネットコーティング、EX：EXAM機能搭載、EW：EWAC機能、オウ：オウガイ型11号機、影：影分身機能、一般機の特記項目はすべて「無」または「無効」として記載する。

SDガンダムGGGENERATION-0

[illegible]

※特の項目の記号は、以随のものを示します。 陸：陸行可能、ダ：ダミー機能搭載、変：変形可能、水：水上移動可能。

援：ビーム援護隊同席可願、ミ：ミノフスキー粒子、離：離席可願 突：大気圏突入可願、補：補給可願

MS同士を参照して新MSを、MS設計一覧大公開

設計コマンドを使用してMS同士を参照することにより、新たなMSを生産リストに加えられるようになる場合がある。それら設計コマンドで生産可能となるMSの組み合わせを大公開。なお、表

中の「～系」などの表記は、同名称のMSの組み合わせならどれでも設計可能なことを示す。メタス系MSならば、メタスを使ってもメタスを使っても得られる結果は同じものとなる。

表の見方

ユニットAとユニットBの組み合わせにより設計されるユニット

設計元となるユニット

設計ユニット	ユニットA	ユニットB
ジムキャノン	ジム	ガンキャノン/ガンMS
アクアジム	ジム	ガンダイバー/ジオン水陸両用系MS&MA

設計ユニット	ユニットA	ユニットB
ジムキャノン	ジム	ガンキャノン系MS
アクアジム	ジム	ガンダイバー/ジオン水陸両用系MS&MA
ブルーディスティニー1号機	陸戦型ジム	イフリート改
ネメ	ジム	ハイザック [あどり]
ジャベリン	ガンダム系MS	エビル・S/デナン・ゾンデ
ガンイーシ	ジャベリン	ガンダム系MS
ガンタンク	コア・ファイター	G1式戦車/マゼラ・アタック
ガンタンクR44 [MS]	ガンタンク系MS	メタス系MS/ガンダム系MS/メタス系/ガンC-D-E系MS/ガ・ソウム系MS/ズサ系MS/カプル/バウ/ジャムル・フィン/ギャブラン/バプス/ハイラン/バブ/バウンド・ドッグ/メッサー/バノ/トムリ/アット/アビゴル/ガルグ/ユ/ドム/トリリア
ガンキャノン	コア・ファイター	ジムキャノン/Gキャノン系MS/ザクキャノン/ゲルグキャノン
ガンキャノン	ガンタンク	ザクⅡ→Ⅲ→Ⅳ→Ⅴ/高機動型/ザク/ザクマリリン/アクトザク/ザクフリッパー/ザク強行襲撃型/Ζザク/バグマイン/レイヤー/宇宙用高機動型/ザク/ディザート/ザク/サイコミュ試験用ザク
ガンキャノン・ディテクター	メタス改	ガンキャノン系MS
ディジェ	リック・ディアス [あど]	ゲルグ
陸戦型ガンダム	陸戦型ジム	ガンダム
ガンダイバー	ガンダム	アクアジム/ジオン水陸両用系MS&MA
ガンダムNT1	ガンダム	サイコミュ系機動試験用ザク/サイコミュ試験用ザク
ガンダムMkⅡ [しろ]	バーザム	ジム・クウエル
両式	ガンダムMkⅡ [しろ]	メガライダー
プロトΖガンダム	ガンダムMkⅡ [しろ]	リックディアス系MS
ガンダムF90	ヘビーガン	ガンダム系MS
ガンダムF90	ガンダム	Gキャノン系MS
ジム・キャノンⅡ	ジムⅡ [あか]	ジムキャノン/Gキャノン系MS/ザクキャノン/ゲルグキャノン
ズニー	ホール系MS	ザクⅡ→Ⅲ→Ⅳ→Ⅴ
ブルーディスティニー1号機	陸戦型ジム	イフリート改
ブルーディスティニー2号機	陸戦型ガンダム	ブルーディスティニー163号機
ブルーディスティニー3号機	陸戦型ガンダム	イフリート改
マゼラ・アタック	G1式戦車	ザクⅡ
ギガン	ザクⅡ	ホール系MS
ザクキャノン	ジムキャノン/ジムキャノンⅡ/ガンキャノン系MS/ゲルグキャノン	ザクⅠ/ザクⅡ→Ⅲ→Ⅳ→Ⅴ/高機動型/ザクⅡ/ザクタンク/ザクマリリン/アクトザク

設計ユニット	ユニットA	ユニットB
ザクキャノン	ジムキャノン/ジムキャノンⅡ/ガンキャノン系MS/ゲルグキャノン	ザクⅡ/フリッパー/ザク強行襲撃型/Ζザク/バグマイン/レイヤー/宇宙用高機動型/ザク/ディザート/ザク/ザクキャノン
ザクタンク	マゼラ・アタック	ザクⅠ/ザクⅡ→Ⅲ→Ⅳ→Ⅴ/高機動型/ザクⅡ/ザクタンク/バグマイン/アクトザク/バグフリッパー/ザク強行襲撃型/Ζザク/バグマイン/レイヤー/宇宙用高機動型/ザク/ディザート/ザク/ザクキャノン
ザクマリナー	ザクⅡ→Ⅲ→Ⅳ→Ⅴ	アクアジム/ガンダイバー/ジオン水陸両用系MS&MA
アクトザク	G-3ガンダム	ザクⅡ→Ⅲ→Ⅳ→Ⅴ/高機動型/ザクⅡ
ハイザック	ジム・クウエル	ザクⅡ→Ⅲ→Ⅳ→Ⅴ/高機動型/ザクⅡ
イフリート	グフ系MS	ドム系MS/ドワジ系MS
クンブフォー	ドム系MS/ドワジ系MS	ゲルグ系MS
ザメル	ザクキャノン	ガンタンク系MS
ドワツツエ	バトル	ザクⅡ→Ⅲ→Ⅳ→Ⅴ
アツグ	アツグ	ジュアッグ
アツガイ	ザクマイン/ジオン水陸両用MS&MA [陸戦型/ザクマイン]/アローバー	ホリノーク・サマーン/ザクフリッパー/バグマイン/バートラック/ザク強行襲撃型/ノイザック/ディッシュ/連戦機/EWAC-Ⅱ/エビル・S/ダキ・イルス
ガッシャ	高機動型ゲルグ	ズゴック/ズゴックE
ゲルグ	ゲルグ	ハイザック/カスタムジムステイパー/カスタムジムステイパーⅡ/GMA-Ⅱ/レイヤー/ガンダムF90Ⅱ [L]
ゲルグキャノン	ゲルグ系MS	ジムキャノン/ジムキャノンⅡ/ガンキャノン系MS/ザクキャノン
ガズエル	ガル/ULディ	R・ジャジャ
ギケン	グフ系MS	ゲルグ系MS
ザク	ガンダム	ゲルグ
グラブ	ジオン系MA	アクアジム/ガンダイバー/ジオン水陸両用MS
ビクロマイヤー	ザクレ	ザクマイン/レイヤー
アブサラスⅡ	アツグ	ザクⅡ→Ⅲ→Ⅳ→Ⅴ
ジャムル・フィン	ビグザム	メタス→3/ガンC-D-E改/D-E/ガ・ソウム/メガライダー
ブラウ・プロ	ザクレ	ジョング
機動型キャブレ	エリメス	ガンC-D-E/D-E/ガ・ソウム/メガライダー
ババラン	ハイザック [あどり]	グフフライトタイプ
メッサー	ギャブラン [MS]	ビクロ/AMA
キクワ	ジョング	ゲルグ系MS
バワードジム	ジム	ガンダムA11 FA
ジム・クウエル	ジム・カスタム	ハイザック [あどり]

機种コニット	ユニット-A	ユニット-B
ジム・タウⅠⅡ ザク強行偵察型	ジム・カスター ザクⅡ→ジムF型改/高機動型ザクⅡ	マッサイバーザム ホリノーク・サマーン/ザク フリッパー/ルグズン/ホバ ードラック/アイザック/ディ ュッシュ連絡機/EWACネロ/ [Eビル・S/ダキ・イルス/ブ ローバー
ディザック	ホビー/ハイザック/ハイザク Ⅲ(みどり)/ハイザックカス タム	ホリノーク サマーン/ザク フリッパー/ルグズン/ホバ ードラック/アイザック/ディ ュッシュ連絡機/EWACネロ/ Eビル・S/ダキ・イルス/ブ ローバー/ザク強行偵察型
Zザク	Zガンダム/ウェイブライダー	ザクI/ザクⅡ→ジムF型改/ 高機動型ザクⅡ/ザクコンク ザクマリノ/アクトザク/ザク フリッパー/ザク強行偵察型 /Zザク/ザクマインレイヤー /宇宙用高機動型Zザク/ディ ュイザート・ザク
チャール ゲゼル	ボール系MS ザクタンク	サイコガンダム系MS ハンゾバ/ディキトル
宇田内機動戦士試験用ザク カプルー (MA)	高機動型ザクⅡ アークアジム	ドム系MS/ドワッジ系MS FAGザダム-E/E-G/ソウ ム/ジオン水陸両用系MS
プロトタイプガンダム プロトタイプブリックディアス プロトタイプZZガンダム	コア・ファイター GPナンバー系のガンダム Zガンダム/ウェイブライダー	ジム ドム系MS/ドワッジ系MS FAGザダム-MKⅡ/ガンダム NT1-FA/ZZガンダム-F

1対1ユニット	ユニット-A	ユニット-B
プロトタイプZ2ガンダム EWACネロ	Zガンダム/ウェイブライダー ネロ/ネロ・トレナー	ガンダムHWS/FAE改 ボリノーク・サマーン/ザク ブリッパ/ブルクゲン/ホバ ートラック/アイザック/ディ ッシュ連絡機/EWACネロ/ エビル・S/ダギ・イルス/ブ ローバー
ジェガン改 エビル・S	ジェガン デナン・ゾン/デナン・ゲー	台北MMS ボリノーク・サマーン/ザク ブリッパ/ブルクゲン/ホバ ートラック/アイザック/ディ ッシュ連絡機/EWACネロ/ ダギ・イルス/ブローバー
ダギ・イルス	ビギナ・ギナ/ビギナ・セラ	ボリノーク・サマーン/ザク ブリッパ/ブルクゲン/ホバ ートラック/アイザック/ディ ッシュ連絡機/EWACネロ/ Eビル・S/ブローバー
ゾロ [MS]	軽騎ヘリコプター [D8]	エビル・S/デナン・ゾン/デ ナン・ゲー
ガリクソン	ギガン	ゾロMS/ムトリアット/ゲド ラフ/タイヤズ/ブルクケン/ ノリディア/ドムットリア/ド ブツウ [黄]/ピロクナウ
ビルクナウ	ゾロアット	ザクレロ/ビグロ系MA ガンダム
ガンダムMAmode ジム カスタム高級版店	Gフajter ジム カスタム	GP01-Fb
GMスナイパー ビギナ・セラ	ジム ダギ・イルス	ババザックカスタム/ゲルググ ビギナ・ギナ

MS開発系図最新レポート

表の見方

開発の元、もしくは開発過程にあるMSを示す。

腫瘍過程にあり、その先にMS腫瘍形成が起ることを示す。

[illegible]

右記の場合、ザク目F

型からザクⅡ改とザク

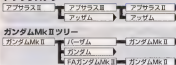
1が開発でき、そこで作成できるザク1以降の開発系図は、ザク1の開発系図と同様になる。これ以降はザク1の開発系図につながる。

ザクⅡF型 ザクⅡ改 ザクⅡF型

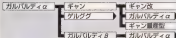
サ21

成できるザク1以降の開発系図は、ザク1の開発系

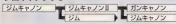
アブサラスツリー



ガルバルディツリー



ジムキャノンツリー



Vガンダムツリー



ガンダムF90ツリー



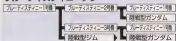
32 陈... 2000 年 12 月 1 日



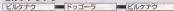
アッシュマーツリー



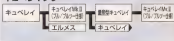
ブルーディスティニーツリー



ビルケナウツリー



キュベレイツリー



ZZガンダムツリー

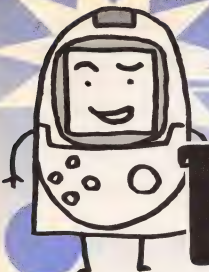


※この開発系図は並号No.16のP84～P85のものとあわせてご覧下さい。

ポケステで連れ歩く

パクァ

PAQQA™



キャラクタ
系編

気ままに生きるヘンな宇宙人

「PAQQA」は、ポケステを敵のようにかぶった宇宙人。画面の中でキャラクタが動きまわるのではなく、ポケステ自体を生きものとして位置付けているのだ。しかも、こ

いつは一癖どころか無敵に癖がありそうなアクの強いヤツ。憎まれ口をたたくわ、言うことは聞かないわと、今までのありがちなキャラクタとは全然違うぞ。



アンタ
だれ?



○PAQQAの
こころは
ゲーム
キャラクタ
として
位置づけ
られている

プレイヤーが変わることは不可能

生意気でガンコな性格

「PAQQA」の性格はかなり傲慢で自己中心的。口も強いから、言うことはムツとするものが多い。しかもこの性格、最後まで変わらないときいてから困ったもの。

で、てらんねーよ。



あー
うざだー

パキリでも
カレちゃて
でもんだな



「PAQQA」は、ゲームのなかのキャラクタとして位置づけられている。プレイヤーの操作によって性格が変化するなんてことはないので、

「どこでもいっしょ」
の「アイ

好み通りに変わる性格

「どこでもいっしょ」が登場するキャラクタにも、あらかじめ決められた性格はある。しかし、「PAQQA」と違い、プレイヤーとの会話、つまり、教える言葉に対する好き嫌いの感情を入力していくことによって、性格が遊び手の好み通りに変わっていくように感じられるのだ。



○プレイヤー好みの
会話をすることで
性格が変わるよう
になっている

○言葉の意味だけでなく、好感度も
教えられるので…

大好き
好き
ふつう

ズケズケ ものを言う



オヤエ
ちゃん
とフロ
入れん
が?

自分でイケル
とか、罵、てる
が?



態度が悪いと落ちて
くれないに、やっ
と口を開けばイヤミが。

PAQQAの性格は死んでも直らない

「PAQQA」は、ゲームのなかのキャラクタとして位置づけられている。プレイヤーの操作によって性格が変化するなんてことはないので、



システム 編

プレイヤーに媚びないコミュニケーション

ここではプレステ上、ボクステ上の「PAQA」の生態を、「どこでもいっしょ」と比較しながら

解説していく。行動は似ていても、性格が全く違うことによるアビールの違いを見てほしい。

プライバシーの侵害を増やす？

PAQAの気ままな生活

プレステ上では壁はイスに座って本を読み、夜になるとベッドで寝るだけ。プレイヤーができるのはモードの切り換えとアドレス帳の増減のみで、コミュニケーション

は取れない。ボクステに移るとそれ自身が生きモノになるので、ボタンを押すとくっつくことができるし、夜の間はさっさと寝ている。



1人になりたい夜ばかり

どこでもいっしょの
のバアイ

日常生活が見られる

プレステ上では、壁は部屋の中で遊び、夜は床で寝てしまう。クリスマスにはツリーを飾るなど季節感も多様だ。プレイヤーはコトバを教えたり、贈り物をするといったコミュニケーションを取ることができる。

ボクステ上では、これは壁は勝手気ままな生活が見られ、夜になると寝てしまう。とはいえ結婚してやれば嫁がすることもなく会話などができる。なお1日に1回贈り物で呼び出してくる。

プライバシーの侵害を増やす？

PAQAの気ままな生活

音声や文利によって会話をする。プレイヤーの個人データから世間や生活のことなどを質問してくる

ので、適時したり数字を入力する。どうでもいい質問もあれば、かなり深く突っ込んでくることも。



毎月の給料によって質問してくるで、「50000円」と入力。するとPAQAの主観で「少ない」と判断し、感嘆を言う。さらにアドバイスまでもらえることも

見ることも聞くことも、すべて勉強です

どこでもいっしょの
のバアイ

コトバを当てるクイズ

コトバを入力し、それはどんなものを教えるかと思えていく。またクイズモードでは、コトバを当

てるクイズをボクバが間違。少ないヒントで当てるとたくさん得点がもらえるのだ。

口が悪くて言いたいことを言う

PAQAの疑問や発言

プレイヤーが入力した答えにより性格や環境などを判断し、時にはキツイ言葉で怒罵したり叱ってくれる。また人間とは違う視点で考え、素朴な疑問を投げかけてく

る。曾段当たり前だったことが新鮮に思えたり、自分の新しい部分を発見できるかも。

●彼女と一緒にいる時、未だに事を話してしまってもいいかな？



聞く耳持たない、これぞ平常心

どこでもいっしょの
のバアイ

コトバを組み合わせた

ボクバはプレイヤーが教えたコトバとその意味からウツサ話を作ったり話しかけてくる。コトバと意味を覚えさせると会話のバリエーションは増えていく。ウツサ話の内容は

発展しすぎてベネテコになったものが多いたが、その光景を想像すると思わずニヤリとしてしまう。またときにはジーンとするような涙いことを言ってくれることも。

マブダチを自慢し合う

赤外線通信機能を使ったアソビ

ツールをダウンロードすることで、友達と自分のアドレスデータやゲームのメモリーデータを交換

た、ある程度仲良くなれば、プレイヤー同士の個人情報を自慢(自慢?)し合う「マブダチじゃん」が遊べるようになる。



独りぼっちはつまんないよ

どこでもいっしょの
のバアイ

しりとりで勝負

友達のコクバと「しりとり」をする。しりとりには今までのに覚えさせたコトバなので、たくさん知っているほうが有利。また、これにより相手の持っているコトバを見ることがある。今後のお話の中でそのコトバを使ってくるぞ。

●コトバはプレイヤーの記憶の中にある。プレイヤーが覚えていないものは、プレイヤーが覚えていない。

せんはい
うちゅう人
まがせる



「PAQA」とは
つまり

会話するほどに理解し合える相棒

「PAQA」の一番の特徴はキャラクターの個性が確立していること。他人に人格を変えろと言っても、簡単に変わらないのと同じように「PAQA」は「PAQA」のままずっと変わらないのだ。

また、人格を思い通りに操れないように、感情が悪かったり、眠いしやべらないし、話す速さ

(メッセージの表示速度)も変更できず、すべては「PAQA」次第。まるで、わがままな友達って感じ。しかも口が悪いから、会話の内容にムカつくこともある。

しかし、単なる嫌な子ではない。対話を通して、プレイヤーのパーソナルデータを蓄積していき、プレイヤー自身のことを理解

してくれる、気の毒けない親友みたいなヤツなのだ。

だから、何とも言いなりになるかわいいペットを期待しているなら、「PAQA」には触れない方がいい。こいつは人格を持った生命体だから、その人格を受け入れられなければ、対等に会話をやりとりできないソフトなのだから。

どこでもいっしょの
友達みたいなソフトだ



便利なツールや盛りあがりアイテムをダウンロード

日常生活に役立つものものから、試合を盛りあげるアイテムまで様々なツールをダウンロードできる。基本ツールとしてペンライト、世界時計が併せ、そこにプラスして下記のツールが使えるのだ。

アドレス帳 60人分の入力が可能

60人分の名前、電話番号、生年月日、性別、血液型データを登録できる。プレイステーションだけでなく、ポケステ上からも入力。編集（削除や変更）が可能だ。始めのめざデータベースとして活用できるぞ。

電卓 実用的な計算機能も

電卓ツールには3つの機能がある。1つは6ケタまで計算可能な普通の計算機。2つ目は連算を入力することにより、色々な交通手段による時間・距離を計算してくれる。3つめは下記のワリカンモードだ。

ワリカン

数人で飲みに行くと最後に精算する時、割り金銀を人数分で割ってくれる。割り切れればいいが、割り切れない時は画面左上のルーレットが回り、最終分を払わなくてはならない人を勝手に決定する。ルーレットはランダムで止まるので、人間関係が荒まずくなることもない？



PAQAのツールは
ダウンロードして
使う



PAQAのツールは
ダウンロードして
使う



PAQAのツールは
ダウンロードして
使う



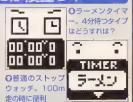
PAQAのツールは
ダウンロードして
使う



9人で飲みに行くと、代金は全部で29100円でした。8人は3200円分だけ、1人だけ3500円払わなくてはなりません。その人をルーレットで決定。惜みっこナシ

タイマー たまには役立つ?

10分の1秒まで計測可能なストップウォッチと、時間をセットすると呼び出し音で知らせてくれるアラーム機能。タイマーは3分間隔の「ラーメンタイマー」のほか、10分間隔の「スバゲッティタイマー」、15分間隔の「鍋(バックウイマー)」と使い分けができるようになっている。



カロリー計算 ウェストが気になったら

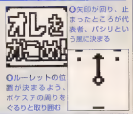
230種類以上の食品の中から選択すると、そのカロリーがわかる。またその日にとった食事内容を入力すれば、その日の消費カロリーもわかる。

ば、トータルカロリーも分かる。さらにその日の消費方法も例にして教えてくれる。



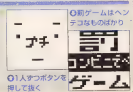
競ゲーム 合コンや宴会用に

パーティなどで活躍しよう、ルーレットの競ゲーム。『オレをかこめ!』という「PAQA」の合コンに役立つ、ポケステの周りを回る。するとルーレットが回り、勝手に代表者やマシンの決めてくれるというもの。この結果で主観ゲームのように選ぼうが、パシリをこき使おうがプレイヤーの自由だ。



ロシアンルーレット

ロシアンルーレットの仕組みで1人ずつPAQAの顔毛を抜いていく。伸びきった時にタイミング良くボタンを押して、うまく抜かなかった人の負けとなる。401ボタン以上の競ゲーム集の中から1つが選択されるのだ。





連載第3回

リーダーズ フロスロード

READER'S CROSSROAD

残暑が厳しくなっていますが、このページが一服の清涼剤になってくれればと思います。えっ、男2人じゃ、暑苦しいって？（長もいれれば男3人だよ…。(海老)

ゲームライフ掲示板

ズバリイラストで「コーナー」で読者の「ゲームライフ」を募集し、イラストを寄った方の中から当選していただく。もちろんイラストがなくてもOK。（海老）

ボブ うー、うー。

海老 わっ、何だ？ 気持ち悪い声出すよ！

ボブ 夏バテ気味なんだ。このところの暑さで頭がおかしくなりそう。

海老 安心しろ。オメーの頭は1度だって正常に機能したことないから。

ボブ ぐう。こんなときくらい、いたわってくださいヨ…。

海老 仕事ができないヤツに用はない。ほらっ、さっさと始めて、早いうちに終わらせようぜ。

ボブ アイシー。何だか、今回はハガキが多い…。

海老 今号は3連合併だから、1週分多くなってるし、今までのハガキもたまってきたしな。

ボブ ウレシイことじゃないか。

海老 でも、ページは増えてないぞ。

ボブ ガクッ。

海老 ああ、いいじゃないか。着実に増えてきてるんだし。進歩のないオメーよりはマシだろう。

ボブ うっ。

Free&Free

イラストの常連様orイラストを投稿されている方は、どのくらいの量のおハガキを削いでいらっしゃるのでしょうか？ 私は文章ばかりなのでイラスト削げる方を尊敬しています。ぜひ教えてください。ちなみに私は3〜4枚です。

（塩玉郎／月末こはくさん）

海老 この質問には、おれらが答えるべきなんだろうな。

ボブ 多い人で、1号につきどれくらいのハガキが蓄くんダ？

海老 だいたい10枚くらい。

ボブ Oh！ すごい。

海老 ただ、イラストの場合、なるべく多くの人を掲載したいから、

同じ人のハガキを2枚以上載せないようにしてるんだ。

ボブ ……ナラ、たくさん送ってもほとんどがボツになるの？

海老 そうなるな。ただ、ボツハガキも捨てないで取ってあるから、次号以降で掲載されることもある。ボブ 読ってるイラストもたくさんあるんだ。

海老 そういうこと。それと絶縁気合いの入ったカラーイラストも、いくつかカラーページ化したときのために何枚か取ってあるんだ。

ボブ で、そのイラストが掲載されるのはいつなんだ？

海老 ……編集長に聞いてくれ。

○（徳島県／由良路夜さん）今年はまだ夏風を食べてないな…（海老）



ゲームのVIP

各号、毎月送る「ゲームのVIP」は、読者のイラストを掲載しています。VIPは、読者のイラストを掲載しています。VIPは、読者のイラストを掲載しています。

聞いてよ！

海老 あっ、編集長。前号で読者ページの1ページカラー化を焼封中というコメントに対して、賛同のハガキが多数送ってきました。ぜひ実現させてくださいよ。

ボブ そう無難な？で、今回の要望は何なんだ？

海老 えー、非常に申し上げにくいのですが、このハガキです…。

編集長さま。どうかページをもっと増やしてください。そうしたら、もっと多くのゲームを扱えると思うのですが…。

（高崎県／茶無雨さん）

ボブ ダメです。

海老 オメーに聞くコーナーじゃねえよ。惑の體を折るんじやねえよ。で、実際はどうなんですか、編集長？

答 喜ばす。以上。

海老 申し上げにくいのですが、それだけだと読者が納得しないかもしれません。もう少し説明を…。

ボブ そうか。喜ばすとは、最もよい方法で処置することだ。

海老 誰も言葉の意味を聞いてるんじゃないよ。

ボブ だが、最後まで聞け。最もよい方法で処置するということは、ページ数が増やせるようになれば、増やそうと言っているのと同じ。だから、ページ数を増やせるようにお前も努力しろ。

海老 何かうまく問題ををはくらかれている気が…。

ボブ とりあえず、入稿の締め切りを守ることに始めたらどう？

海老 喜ばせていただきます。

We are サポーターズ

人気の高いゲームのサポーターズページに。
「サポーターズ」のコーナーで。
「FAN CALL」は次号からです。(海老)

FFプロニッパル

海老 ティファVSエアリスの人氣投票ですが、まずはハガキに書かれたコメントを紹介します。

私はエアリス派。もうカワイすぎだエアリス♡ 無邪気なツコロとかが面白い。(神奈川県/紗羅さん)
ティファが1番です。ひと目見たときから、もう大好き♡ プレイしてからも彼女ひとすじ。カワイくて強くて、ナイス/バディ(笑)で、黒黒ストリートロングヘア♡ もうすべてが私は大好きです。

(大阪府/村上裕美さん)

海老 それでは最終結果ですが…。

ボブ おおっ。

海老 次号で発表します。

ボブ ガクッ。

海老 それと、次回の募集テーマですが、次のネタにしたいと思います。同様のネタを宮城県前三美斗さんからもいただいたきました。

ラグナVSスコールの人氣投票をやってもらえないでしょうか。お願いします。(埼玉県/那桐さん)

○ (大阪府/七瀬優希さん) 優しいエアリス。主線の優さが独特だけど、カラーじゃなしとわからない。(海老)

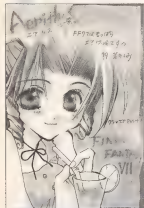


○ (近畿圏/茅渚サツキさん) 「強い女性」の雰囲気が出ると思います (海老)

○ (福岡県/花沢たまきさん) 花の似合う女性って、何だかイイよね… (ボブ)



田中様をサマデパゲルンです。



○ (北海道/篠月あさみ) 涼感のあるイラストだなと思いました。暑い日が続くので、うれしくなります (海老)

イラストギャラリー

○ (新潟県/田中桂子さん) 人氣のアーデムウェスター。アーデムの衣装もかわいしく描けてる (海老)



○ (埼玉県/日向海さん) 夏コミ風澤ですかー残念です。冬にはぜひ雪等を。ところでマサキさんって、安藤正樹と書くの? (海老)



一〇人星の極キ

海老 「この人を〇〇にほしい」おてに聞いてい」ハギキを紹介しよう。
ハイ・ヨーを父親にしたい。毎日家では料理が食べられそう。

(埼玉県/スーパードクター) ぜびビックリを嫁に! 嫉じゃなくてもいいんだけど、私、彼女より年上なので…。それで行きたくし所にデレポトしてもらえ(笑)。



〇(埼玉県/スーパードクター) ぜびビックリを嫁に! 嫉じゃなくてもいいんだけど、私、彼女より年上なので…。それで行きたくし所にデレポトしてもらえ(笑)。

学校とか選別しうになってもOK! でも、失敗されたら困るなア…。(埼玉県/スーパードクター)

海老 テレポトが…原稿をサボっているときに、編集長がオレの自宅にデレポトされてきたらしいヤだな…。(最近サボり気味)。それはともかく次号では、ディープなハギキを紹介予定。お楽しみに。



〇(埼玉県/スーパードクター) ぜびビックリを嫁に! 嫉じゃなくてもいいんだけど、私、彼女より年上なので…。それで行きたくし所にデレポトしてもらえ(笑)。



〇(埼玉県/スーパードクター) ぜびビックリを嫁に! 嫉じゃなくてもいいんだけど、私、彼女より年上なので…。それで行きたくし所にデレポトしてもらえ(笑)。

友枝「ホー」ルム

海老 ようやくソフトが発売されたけど、ボブは買ったのか?
ボブ オフコース。初回版で、ぬり絵もグットしたゾ。

海老 よかったな。ところで、オメーに頼まれていたキャラクターショー展もグッズだわ。

ボブ 手に入れてくれたのか?

海老 いや、仕事が忙しくて、開場にも合わなかったよ。オレが入ったときには売り切れで。

ボブ なんだやねん! なんだやねん! さくらちゃんの枕カバーがはしかったゾニ。

さくら こ、こんなひやし。(ボイスデータno.085)

ボブ うーん。さくらちゃんに言われちゃしょうがないナア。



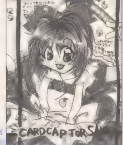
〇(埼玉県/スーパードクター) ぜびビックリを嫁に! 嫉じゃなくてもいいんだけど、私、彼女より年上なので…。それで行きたくし所にデレポトしてもらえ(笑)。

海老 (あっさりとおさるめるヤツだな…。ボクステの音声が納得するかフツツ?) そうそう、ボクステに入りたいセリフを募集してます。どんどん送ってください!

〇(兵庫県/霞城ナビさん) ドレスアップしたさくらちゃんもイイ (ボブ)



〇(埼玉県/スーパードクター) ぜびビックリを嫁に! 嫉じゃなくてもいいんだけど、私、彼女より年上なので…。それで行きたくし所にデレポトしてもらえ(笑)。



〇(埼玉県/スーパードクター) ぜびビックリを嫁に! 嫉じゃなくてもいいんだけど、私、彼女より年上なので…。それで行きたくし所にデレポトしてもらえ(笑)。

宿命のARMS

海老 ソフト発売前だから、人気があつたので、「ワイルドアームズ2」のコーナーをスタートします。
ボブ やたらと早いじゃないか。読者の感想すら聞けないゾ?



海老 まあ、そうだけど…。とまあソフトを購入しようと思っている人は、どんなところを期待しているのかを教えてください。

カ バナマの文様もいっけな(笑)

〇(北海道/おんききさん) 魔法使いのル



〇(北海道/おんききさん) 魔法使いのル

〇(埼玉県/望月あすかさん) 読者ページでも人気が出てきた クランディア。ラップは人気出そうだな。(海老)



〇(長野県/本多キコさん) 女神異聞録 ベルンソ のにロイヤル舞、ベルソナ2) でも合うことができます (海老)

Ranking Street

様々なランキングを発表する「RANKING STREET」。「最新の電撃クロスワード」と「PLAYランギング」は不定期掲載なので、どちらを掲載するか、書いている本人もわかりません。(海老)

海老 売上ランキンングが、『実況! ワールドプロ野球'99開幕版』が1位、『みんなのGOLF2』が2位と、スポーツゲームが上位に。どちらも強力なヒット作の続編だけに、順当な結果といえる。その他の新作では、『どこでもいっしょ』が順当に売れているのに注目したい。また、前作ランキンしたタイトル群も引き続き好調なセールスを記録しているようだ。読者による買いたいPSソフトランキンングは、『ワイルドアームズ 2nd イグニッション』が急浮上。サポーターズでコーナー化が決定しました。

海老8ホフの 販売店の声を聴け!

～メディアパック 熱海店～

今回は、関店間もないメディアパック熱海店にお邪魔した。お話をうかがった店長さんは、小松美保子さんという女性の方だ。

海老 観光地にあるショップということで、客層は?

店長 観光地といっても、やはり地元の人が多そうですね。小学生から高校生が多いです。現在のように夏休みだと、別荘にお住まいの方も買いに来られます。

海老 ゲーム機があっても、手持ちのゲームだけで遊ばせてしまいうらいの。ポプ 別荘か…夢だよな。ebi?

海老 たしかに夢だが、オメーはどうせ別荘の購入資金があっても、ゲームやグッズに使うんだろ。

ポプ ラーン、夢の専身大フィギュアも買えるナァ。

海老 こんなヤンは放って置いて、最近の売上状況を教えてください。

店長 7月20日に開店したんですが、そのときは『聖剣伝説 LEGEND OF MANA』が売れていました。7月22日以降は『実況! ワールドプロ野球'99開幕版』、7月29日以降と『みんなのGOLF2』

や『ギターフリース』が売れましたね。『どこでもいっしょ』は、初週はあまり売れなかったんですが、翌週以降にじわじわと売れ出したんですよ。

海老 8月5日発売のソフトは?

店長 『エコーナイト#2』がそこそこいい感じですよ。

海老 では、これから期待しているソフトは何ですか?

店長 8月だと、『Dance Dance Revolution 2nd Remix』とか。

ポプ ところで、レジに立ててお店員さんは、お嬢さんですか?

海老 (突然、何を聞き出すんだ、オメーは。)

店長 よく言われるんですけど、違うんですよ。

ポプ とってもCUTEですね。

店長 守屋さんは、ウチの看板娘ですからね。

海老 というと、このお店のセールスポイントはやっぱり彼女?

店長 そうなるんでしょうか(笑)。

まあ、サービスとしては、クーポン券を使った割増などでも実施中ですよ。ぜひ利用してください。

熱海市中央町18-6



◎看板娘の守屋さん。この仕事は、子供が好きなものでうれしいとか



7/19～8/8販売店売上 Ranking 10

1 実況! ワールドプロ野球'99開幕版

コナミ/7月22日発売/5800円
見た目にセデフォルムされているが、野球ゲームとしては非常にリアルで、野球ファンからの支持は絶大。それは数々のシステムばかりでなく、「一発倒」「スロースターター」など、選手の特徴づけにも表現在されている。(海老)

493,220
Total 493,220

2 みんなのGOLF2

SCE/7月29日発売/5800円
スヒットを記録したゴルフゲームの続編。ボクサ対戦で、ミニゲームのダウンロードも、やりあえる新要素が充実しているのがヒットの要因か? (海老)

469,367
Total 469,367

3 聖剣伝説 LEGEND OF MANA

スクウェア/7月15日発売/6800円
ファンタジー名作のアクション版。冒険のプレイを完全見せせるのが大きな魅力のこの作品は、7月15日の発売からすでに大ヒット。(海老)

169,747
Total 907,907

4 どこでもいっしょ

SCE/7月22日発売/3800円

165,707
Total 165,707

5 ギターフリース

コナミ/7月29日発売/5800円

147,286
Total 147,286

6 DINO CRISIS

カプコン/7月1日発売/5800円

120,111
Total 658,331

7 サルゲッチュ

SCE/6月24日発売/5800円

57,626
Total 259,994

8 Dance Dance Revolution

コナミ/4月10日発売/5800円

48,019
Total 942,225

9 アニメチック・ストーリーゲーム①

カードキャプターさくら
アリカ/8月5日発売/6300円

47,594
Total 47,594

10 海のめし釣り～宝島に向かって～

ビクターエンタテインメント/7月22日発売/4800円

41,481
Total 41,481

7/21～8/12読者購入 Ranking 10

1 聖剣伝説 LEGEND OF MANA

スクウェア/7月15日発売/6800円

89

2 どこでもいっしょ

SCE/7月22日発売/3800円

75

3 DINO CRISIS

カプコン/7月1日発売/5800円

48

4 みんなのGOLF2

SCE/7月29日発売/5800円

41

5 ギターフリース

コナミ/7月29日発売/5800円

38

6 実況! ワールドプロ野球'99開幕版

コナミ/7月22日発売/5800円

21

7 プレイステーション対応 CD-ROM版 超絶大技林'99直版

新電波/インターメディア/カンパニー/7月30日発売/6000円

18

8 エースコンバット3 エレクトロフィア

ナムコ/5月27日発売/6800円

14

9 ベルツナ2 罪

アトラス/8月24日発売/5800円

12

10 ルームメイト～井上涼子～

データ/ボクシング/7月29日発売/6800円

10

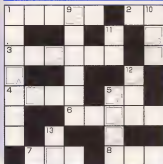
No.16アンケート集計
買いたいPSソフト Reader's Request 20

1	ドラゴンクエストVII (仮称)	420
1>	エニックス/99年発売予定/価格未定	
2	ワイルドアームズ 2nd イグニッション	358
2>	BCE/9月22日発売予定/6800円	
3	アークザラッドIII	284
3>	BCE/今秋発売予定/価格未定	
4	ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2~不思議のダンジョン~	185
4>	チュンソフト/エニックス/9月15日発売予定/6800円	
5	CHRONO CROSS (クロノ・クロス)	173
5>	スクウェア/今冬発売予定/価格未定	
6	バイオハザード 3 LAST ESCAPE	170
6>	カプコン/9月22日発売予定/6800円	
7	グランツーリスモ2	136
7>	BCE/今秋発売予定/価格未定	
8	ジョジョの奇妙な冒険	86
8>	カプコン/今秋発売予定/価格未定	
9	フロントミッション サード	83
9>	スクウェア/9月2日発売予定/6800円	
10	Neo ATLAS II	74
10>	アートディンク/9月2日発売予定/6900円	
11	ときめきメモリアル2 (仮称)	70
11>	コナミ/1月発売予定/価格未定	
12	リトルプリンセス マール王国の人形姫2	62
12>	バンソフト/9月/今冬発売予定/価格未定	
13	DEWPRISM (デュープリズム)	49
13>	スクウェア/今秋発売予定/価格未定	
14	ダービースタリオン99	47
14>	アスキー/9月30日発売予定/4800円	
15	あいたくて~your smiles in my heart	45
15>	コナミ/9月発売予定/6800円	
16	サイキックフォース2	43
16>	タイニー/10月7日発売予定/5600円	
17	信長の野望・烈風伝	42
17>	コーエー/9月9日発売予定/9800円	
18	機動戦士ガンダム キレンの野望~ジオンの系譜~	40
18>	バンダイ/今冬発売予定/6800円	
19	悠久幻想曲3 Perpetual Bule	39
19>	メディアワークス/12月9日発売予定/9800円	
20	ゲッターロボ大決戦!	38
20>	バンダイビジュアル/9月9日発売予定/6800円	

禁断の雲クロスワード

目玉のカギ

- 1 「ワイルドアームズ 2nd イグニッション」の主人公。
- 2 「聖剣伝説 LEGEND OF MANA」に登場するダエウの出現地となる町。
- 3 セルジウスギョードが活躍するスクウェアの最新作。
- 4 「エングダスギルティ」に登場するラーウラの愛称。
- 5 両省用語。上から腕を回して、ショングをつくること。
- 6 「スターオーシャンセカンドストーリー」で、ノースシティにある「エンサイクロペディア」といえる。
- 7 「カードキャプターさくら」で、さくらのお兄さんといえる。
- 8 「機動戦士ガンダム」に登場した連邦軍の宇宙用戦艦ボド。形式番号「RB-78」。



タテのカギ

- 1 「99年」の「9」の数字。SCEのトリプルAシリーズ3作が発表された。
- 2 「ドラゴンクエスト」の主人公の名前。
- 3 「ドラゴンクエスト」の主人公の名前。
- 4 「ドラゴンクエスト」の主人公の名前。
- 5 「ドラゴンクエスト」の主人公の名前。
- 6 「ドラゴンクエスト」の主人公の名前。
- 7 「ドラゴンクエスト」の主人公の名前。
- 8 「ドラゴンクエスト」の主人公の名前。
- 9 「ドラゴンクエスト」の主人公の名前。
- 10 「ドラゴンクエスト」の主人公の名前。
- 11 「ドラゴンクエスト」の主人公の名前。
- 12 「ドラゴンクエスト」の主人公の名前。
- 13 「ドラゴンクエスト」の主人公の名前。

投稿の
おやくそく

海老 すべての投稿は、ハガキかハガキサイズの紙に、住所と氏名、必要であればペンネームを書いて、下のあて先まで送ってください。イラストは、素材は何でもOKですが、ゲームのタイトルとキャラクターが書かれていると助かります。各募集ハガキには、特に締め切りがありませんが、現在のところ以下のネタを重点的に募集しています。

●FFクロニクル

ラグナとスコールの人気投票。

●となりのネンドロさん

飼ってみたいモンスタ。

●一〇八屋の輝き

このキャラを〇〇(恋人、親、元弟etc)にしたい!

●友枝小・ホームルーム

ボクステに入れたいキャラクターのセリフ。

●隆命のARMS

ソフト購入の動機。

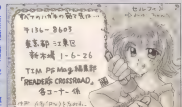
●リーダーズQ&A

今までの質問/ハガキへの回答(攻略法、および解けなくて困っているゲームについての質問)。

●MYランキング

アニメ化希望ソフト、あるいはコミック化希望ソフトのベスト5。

○(募集)の募集は、毎月1日(土)の午前10時までに、〒100-0001 東京都千代田区千代田1-1-1 読者サービスセンター(仮称) 編集部 へ送ってください。



サポートテクニック SUPPORT TECHNIQUE

人気ソフト『DINO CRISIS』で、かなり難易度の高い隠しモードが発表。ここでその攻略法を指南。また、女の子に大人気の「どこでもいっしょ」の、知っておくと何倍も楽しくなるヒミツも大公開する。

サボテクランク*****

実用性やユニーク度などで、サボテクの内容を総合的に判断して、1〜5点の5段階にランク分けしている。採用された人には、1点につき2000円、最高1万円の賞金をドーンとプレゼントするぞ!

DINO CRISIS

最後の隠し要素

増玉弾/バズドラムカー/ウィド

RANK

4

レジーナのコスチュームが変更できるなど、隠し要素が満載のこのゲームに、究極の隠しモードが発覚した。

WIPE OUT

新たな指令に従い、も限時間内にすべての恐竜を弾射して脱出するモード「WIPE OUT」の存在が発覚した。難易度は上級者向け。

出現条件

難易度は何でもいから本編を5時間以内にクリアする

無限グレナード弾

同社の「バイオバード」では無限口グეტランチャーがあったが、『DINO CRISIS』では無限グレナード弾が入手できる。ただしこれは「WIPE OUT」モードでは使用できないので注意しよう。

出現条件

難易度は何でもいから本編を3回クリアする

超難関「WIPE OUT」のMISSION1はこうしてクリアしよう!

「WIPE OUT」では、最初所持している弾薬とアイテムだけで、出現するすべての恐竜を倒さねばならない。ここで、MISSION1での戦い方を伝授するので、投げ出すずに挑戦してほしい。



○このように敵は倒さず、奥の扉を開いて進む。

いきなり猛毒弾で

スタート地点の扉を下を駆け抜けて突き当たりたりのドアに入り、B1ホール（の手前の廊下）に行く。ホール入口付近の恐竜を猛毒弾で倒す。ホールに入らず廊下を進むと資材搬入用廊下に入れるので、そこにいる恐竜に麻酔弾・中を撃つ。そのスベキに奥へ進んでシャッターを閉じるとホール

にいたもう1匹が逃げかけてくるので、2匹まとめてシャッターこしにパラバラム弾を撃って倒す。



○B1ホールにはもう1匹の恐竜が隠れている。

見えない敵を倒す

敵のいなくなったホールを抜けてB1メイン廊下へ。シャッターが開いているが、これを開ける前に、奥にいる2匹をパラバラム弾で倒す。アングルの関係で恐竜がほとんど見

えないが、自動照準なので、連射していればちゃんと当たってくれる。恐竜が死んだかどうかは、右下の「TARGET」の数字の変化で確認する。この数字が8になったら、シャッターを開けて進む。



○ここにはもう1匹の恐竜が隠れている。

コンピュータ室へ

シャッターを開けたすぐ先に資料室へのドアがあるが、無視して廊下を突き当たりまで進み、コンピュータ室に入る。ここには恐竜がいないので、そのまま通りぬける。

ガス実験室で接近戦

研究エリア連絡廊下を進んでいき、曲がり角の手前にあるドアから研究会議室に入る。そのまま奥のガス実験室へと進み、中にいる恐竜に麻酔弾・中を当てる。その後、すかさずSSW弾を連射、使いきったらSSW弾に切り替えて倒そう。倒せたら倒す前に倒すアイテムを。



○最初からSSW弾を使ってもよい

シャッターこしに2匹を

研究エリア連絡廊下に戻って角を曲がるとシャッターこしに恐竜が2匹いるのでパラバラム弾で倒す。パラバラム弾が切れたらSSW弾に切り替えて攻撃しよう。



○このように倒す。

資料室で最後の戦い

廊下の突き当たりから資料室に入り、恐竜の至近距離でグレナード弾を当てる。うまくいけば1発で倒せるが、倒せなかった場合はSSW弾でとどめを刺す。もう1匹には麻酔弾・中を撃ち、すかさずSSW弾を連射して倒す。あとは反対側のドアからB1メイン廊下に出て、スタート地点に戻ればよい。恐竜の出現場所は多少ずれる場合があるが、基本的には以上の方で大丈夫だ。



○このように倒す。



○このように倒す。

どこでもいっしょ

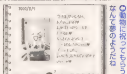
隠し要素9連発

ポケットピープル(ポケピ)とコミュニケーションできる「どこでもいっしょ」。今回は、マニュアルに載

っていない情報やミニ見聞をこそそり教えよう。これでさらにポケピに愛着が湧くね。

誕生日にお祝い

最初に入力したプレイヤーの誕生日が来ると、その日の日記でポケピが誕生日を祝ってくれる。1人きりのさびしい誕生日を迎えるはずだった人も、これでひと安心だ。



誕生日の日記でポケピの誕生日を祝ってくれる。

電池切れメッセージ

ポケステに「どこでもいっしょ」をダウンロードしている状態で電池が切れそうになると、ポケピが苦し

そうに教えてくれる。電池を替えても教えた言葉は忘れないが、時間設定を変えるときポケピがびっくりしていなくなることもある。

IQのヒミツ

ハート画面で見られるIQとは、ポケピがプレイヤーに教わった言葉の数を示す。IQは最大で194まで上

り、それ以上教えると、あまり優れない言葉から忘れていく。IQが194に満たなくても、時間が経つと言葉忘れて行くので注意しよう。

ptsを貯めよう

ハート画面で見られるptsは、クイズやしりとりをするこ

と、クイズのメニューに「ランキング」という項目が追加され、ptsの数値に応じて変わるプレイヤーのランクを教えてくれる。

編集部情報

巨大ポケピ

ポケピをポケステにダウンロードしている画面で、ごくまれに「巨大ポケピ」が通りすぎることもある。何度もポケピをダウンロードしてい



ごくまれに巨大ポケピが通りすぎる。

名刺のヒミツ

ポケステの赤外線通信を使って他人のポケピと名刺交換できるが、実はこの名刺は、ポケステが持つIDナ

ンバーで認識されている。よって、名刺を変更しても、同じポケステを使っている名刺が上書き保存されてしまうのだ。

おくりものの効果

PSで「どこでもいっしょ」を起動しているときポケピにプレゼントした食べ物などの名前は「プレイヤー

からプレゼントされたもの」としてポケピに記憶される。「生中」などのように漢字の単語も多いので、たくさん覚えさせよう。

ポケピが戻ってくる

ポケピは通常、一晩に暮らし始めて11日目、それぞれの事情によっていなくなってしまう。だが、pts

を貯めたりたくさんおしゃべりしたりして仲良ししておくと、エンディングのあとにポケピが数日だけ戻ってきてくれることがある。

新しいポケピは…

ポケステの決定ボタンを押せばなしにしておくと「Continue」「Exit」というメニューが出現し、「Exit」を選ぶと「どこでもいっしょ」を終了させることができる。このお

と、PSのタイトル画面で「あたらしいポケピ」を選択すると、前のポケピに教えた言葉を一部覚えた状態で始められる。普通にエンディングを迎えた場合と同様の効果を得ることができる。

Pop'n TANKS

自爆の有効利用法

松木 潤 / 豊野 直夫

RANK 3

MK-1やMK-2系のタンクにレッドイッチを装備すると、自爆技が使えるようになる。一見なんの役に立たない技のようだが、使いかたによっては強烈な威力を発揮するということが判明した。

やりかた

自爆技を使ってから爆発するまでの間に、接近技の「雷みつけ」で敵の動きを止め、爆発に巻きこむ

スタートリング・オデッセイブルー・エヴォリューション

強いキャラでニューゲーム

奥原 都 / 松下 純生

RANK 2

ゲームクリア時の、強くなった主人公でプレイできるサブボクが興味がかった。ちなみにこの技を使うと、ステータスだけでなく装備、道具(重要アイテム以外)、お金、魔法などもすべてそのままなので、ゲームがすこくらくに進められるぞ。

やりかた

エンディング後、しばらく放っておくと自動的に始まるニューゲームをプレイする

聖剣伝説 LEGEND OF MANA

隠しモード出現

千葉 真 / 戸城 純子

RANK 2

一度ゲームをクリアしたデータを使ったニューゲームを始めると、図鑑に「禁断の書」なるものが追加される。これを見ると下の①～③の順

番で真実が、その答えによってゲームの難易度が変化する。ちなみに③に「…」と書かれては、難易度を変えずにゲームを進めることができる。

①退屈な日々を送るか?

ノーマル・モード

②地獄を見たいか?

ヘル・モード

③未来はあるのか?

ノー・フューチャー・モード

サポテク大募集!!

マニユアに載っている強いサポテクを見つけたら、ハガキがFAXで送ってほしい。その際、ゲームタイトルと現住所、郵便番号、(住所) 氏名、ペンネームの4つは必ず記入。年齢、電話番号も記入するのを忘れずに。1月10日までに、FAXまたは当誌の增刊でチェックして、一審早く送ってくださる方を募集している。郵送の場合、送料はかかる。送るものや送り先が不明な場合は、お問い合わせの欄からお問い合わせください。応募された方には、サポテク大募集の権利をプレゼントする。応募は1人1人ずつの応募です。

〒136-8603 東京都江東区新木場1-6-2B
TIMプレイステーションマガジン編集部 サポテク課

03-5569-6234



INTELLECTUAL GAME 思考ゲームマーキング

MARKING

8/26-9/2発売予定

このコーナーでは、本誌がオススメする「思考ゲーム」を6つの項目に分けて5段階評価。その評価したことが、ゲームでどう表現されているか分かりやすく紹介。ソフトを買う前にここでチェックだ。

WILD ARMS 2nd IGNITION

RPG
プレイステーション2
9月26日発売予定
6800円
1人1台
1人1台
1人1台

パズル性や探索性は高いけど、全体的に普通すぎ

3年の月日を経て、「ワイルドアームズ」の続編が登場。とはいえ、世界の名前や概念などに共通点はあるものの、前作とのつながりはなく、ストーリー、登場人物ともまったく別の物語となっている*1。

戦闘をはじめとするゲームシステムは前作を踏襲しつつ、多くの改良と新システムの追加がなされ、より遊び応えのあるものとなった。

ゲーム性を向上させる新システム

新システムでまず目を引くのが、町やダンジョンの所在地を見つけたしていくサーチシステム*2。単なる移動だけでなく、さまざまな情報から所在地を推理、調査して発見する楽しさが加味されている。

また、レベルの低い敵との戦闘が回避できるようになった*3。これはザコ戦の煩わしさから解放されるだ

けではなく、回避方法が素早いボタン操作を必要とするため、移動時も緊張感を持ってプレイできるようにしている。

さらに、ダンジョンをはじめとするすべての表示を3Dに変更。それにより、視点を切り替えてアイテムや道路を見つけたら探索性がアップ。ダンジョンのトラップも高低差を活かしたものが多数用意され、パズル性も向上した。キャラのグッズ利用とあいまって、トラップを解く楽しさが増しているのだ*4。

だが、グラフィック、物語、システムなど、全体的に普通すぎる仕上がり。安心して遊べるとは言えるものの、物足りなさを感じてしまう。



すばいけていていいわけでもないが、出来が悪いということもない。いたって普通のRPGだ。しかし、ひとつひとつの作りが非常にいいので、プレイ後の満足度は高いと思う。そのため、オリジナリティ以外は、すべて4点である。

*1 英雄にあこがれる青年の成長を描いた物語

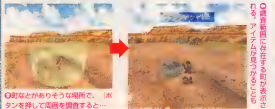
モンスターの襲撃やテロ行為の絶えない世界ファルギア。その平和を守るために戦う組織「ARMS」の一員アシュレーを中心として、物語は「英雄」をテーマに語られていく。



*2 見えない町やダンジョンはサーチで発見

町やダンジョンは最初、フィールド上に表示されていない。人との会話などから所在地の情報を集め、そ

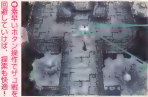
れがありそうなフィールドを調査して発見していくのだ。発見すればその後の出入りは自由となるぞ。



Q町なとありそうな場所を、ボタンを押して地図を調査すると...

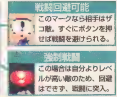
*3 ザコ戦は回避可能

キャラが敵と遭遇すると、画面上に「！」マークが表示される。このマークの種類によって、相手のレベルが自



回避できる

分より高いかどうかわかるようになっている。自分よりレベルの低い敵の場合は、素早く×ボタンを押すことで戦闘を回避できるのだ。



この場合は自分よりレベルが高い敵のため、回避はできず、戦闘に突入。

*4 キャラ特有のグッズを使いトラップ解除

キャラはそれぞれ、グッズと呼ばれる、特殊な効果を発揮するアイテムを複数持っている。それらを使い

分けたり、組み合わせることによって、ダンジョンに仕掛けられた多様なパズルのトラップを解いていく。



投げナイフで速くのスイッチを作動させる。壁に当てて下に落とすことも。

爆弾を仕掛けて障害物を破壊。岩でふさがれた道路を通行可能にする。

生き物を操作して離れた場所のスイッチを作動させたり、宝箱を開ける。

ガレリアンズ

アドベンチャー	
アスキー	
8月26日発売予定	
6800円	
DUAL SHOCK (選別)対応	
1人プレイ	CD-ROM

謎解きが易しく、エンディングまで物語に集中できる

システム・操作系は、ひと目で表すと「バイオ」タイプ。ただし内容はプレイヤーに恐怖を味わせるための作品ではない。どちらかというストーリー性に主眼が置かれた、テンポ重視のアドベンチャー*だ。

というわけで謎解き*は、物語を楽しむだけと成らない程度の難易度になっている。ゲーム中に謎解きが出てきても、その謎を解くヒント

について何かしら身に覚えがあり、その「身に覚え」通りに行動すれば大抵の謎は解けてしまうのだ。

それは謎解きにひねりが無いという意味ではなく、マップ探索中に得た情報が自然と「身に覚え」になっていること。ストレスなくゲームが進行できるというのは、解謎なお使いが多い同ジャンルの中にあって特筆すべきことだといえる。

*① 幼なじみの少女を求めて少年はさまよう

主人公となる少年リオンが、病院のある一室で目覚めた場面から物語は始まる。内容はポリゴンキャラクターを操作し、CGで描かれたマップ上を探索。世界を救う力を持つ少年リリアを導き出すことが目的だ。



○ゲーム中は、マップを常に確認できる視認設計。右上にはステータスを表示



○記憶喪失の少年、クリスを使って超能力を発動させることができる

○船に世界を救うプログラムが埋め込まれている少女、リオンと幼なじみ

*② 要所に登場する謎解き

数多く用意されている謎解き。アイテムを使うものからキーワードを入力するものまでさまざまだ。ピン

トはマップ中を探索するほか、リオンが持つ対象物の残留思念を読み取る能力を駆使して見つけ出していく。



○謎に掛けられた配電盤。スイッチのオン・オフで新しいルートが開けるはずだ



物語の流れを止めない配慮

本作のウリである超能力、いわゆるクリスの注入*は、「バイオ」で言うところの、ガンへの銃弾補給に当たる。そのクリスは十分量が用意されており、探索で探し出さずすれば、まず足りなくなることはない。

また、敵*については、ボスキャラ以外のザコとは必ずしも闘う必要がない。敵との戦闘は、戦うが殺られるかの緊張感を味わうためではなく、物語上の演出の一環だと思っただけでゲームを楽しむのだから。

以上、本作はクリス探しや敵との戦闘にむやみに時間を取られることがなく、ゲーム進行はスムーズ。物語に集中させる配慮は嬉しい。



物語への没入度が高いため熱中度は5点。田原将宇氏デザインのキャラクターも世界観とマッチして十分に立っているため5点だ。システムはクリスの存在があるものの、総じて見ると新鮮味が薄く感じられたため、オリジナリティは卒めの2点とした。

*③ クスリで超能力を使用

リオンは自身に各種クスリを注入することによって、敵との戦闘手段となる超能力が使用可能になる。またそれ以外にも回復剤や、ショ



ートを回復させるデルメートルなど、注入するクスリとは別に、服用することで効き目が弱れるクスリもある。



ショートはキケン!!



*④ 敵キャラクターとの戦闘

ステージは全部で4つ用意されており、そこにはリオンの行く手を阻む敵が数多く待ち受けている。ステージの最後にはボスキャラも登場。



ボスは強敵ぞろい!!



フロントミッション サード

シミュレーション			
スクウェア	9月2日発売予定	DUAL SHOCK	
9999円	プレイステーション 2	対応	対応
1人	1人	1人	1人

中だるみを感じさせない研ぎすまされたゲームバランス

良い意味でも悪い意味でも、スクウェアのゲームは「魅せる」ことに重点が置かれている。本シリーズも同様。確かに、ヴァンツァーが目まぐるしく動き回る前作の戦闘シーンは見ごたえがあった。しかし、それゆえにプレイ時間を長くかせてしまっていたのも事実だ。しかし今作では、読み込み時間の短縮などの改良がなされ、たいがい戦闘が10秒以内

内に終わる。それでもタリ目と言う人には、戦闘カット機能も用意されている。

■スキル発動時の爽快感は健在

戦闘シーンが短くなり、演出ははやや淡泊になったものの、それ自体の爽快感は失われていない。敵の機体の腕をフック飛ばしたり^③、スキルの連撃^④で木っ端微塵にしたり……。さらに今回は、機体のパーツの組み合

わせ次第でさまざまなスキルが得られるようになった^②。これにより、スキルを集めて組み合わせるなど、キャラ育成の自由度も増している。

■絶妙な難易度調整

敵との位置関係が命中率に大きく影響^⑤したり、敵の機体を奪える^⑥といった戦術的要素も増えており、ゲーム性も向上。しかし、それ以上にゲームバランスがずばらしい。全ステージが、決して難しくないが適度に苦戦させられるという難易度に調整されている。シミュレーションにありがちな中だるみが、まったく感じられない。ステージ数は分岐する^⑦ものも含めると100を超えるという、じっくりとつきあえる1本。



くわしく語るスペースはないが、ゲームバランスはブレマガが確実。よって敵中傷、お調/相度、音楽は決して悪くない。爆発音など、効果音の迫力もある。しかし、その音量があまりにも大きく、BGMが全然聞こえないので評価は低め。

① 4つの部位に分かれた機体

本作は機動兵器ヴァンツァーを駆って戦うシミュレーションRPG。ヴァンツァーは4つのパーツから形成

されている。多種多様なパーツを自由に組み合わせて、自分好みの機体を作れるのだ。

機体を構成する部位	
ボディ	最重要パーツ。これを破壊されると戦闘不能になる。
アーム	肩と腕部に武器を装備可能。破壊されると攻撃不能に。
レッグ	機体の移動力を左右する。破壊されると制動になる。



②今日はアームが破壊されると、キチンと腕が「もげた」ように表現される

② スキルシステム

スキルとは、戦闘時にランダムで発動し、攻撃力がアップしたり、敵の攻撃を防いだりといった効果をもたらすもの。溜が溜れば連続で発動し、1回の戦闘で何度もダメージを与えられる。



③右手の武器を連射する「ダブルショット」、攻撃力は連続で高くなる

③ スキルはパーツに秘められている

今回はヴァンツァーのパーツごとに、覚えられるスキルが決まっている。よって、機体のパーツを交換すれば、自由にスキルを組み合わせ、キャラを育てられる。



④一度覚えたスキルは、コンピュータに登録しておけば、それ以降も発動する



⑤パーツには覚えられスキルと、その発動条件が設定されている。この場合肩に武器を装備しなければい

④ 敵との位置関係が命中率に影響

今回はマシンガンやライフルなどの射撃武器にも射角が設定され、相手と隣接しなくても攻撃できるようなった。これにより、相手との距

離や、位置などの地形の高低差、両者の間にある障害物なども命中率に大きく影響するため、いかに有利な地形に陣取るかが重要になる。



⑤ 敵の機体を奪える

敵バレットを機体から強制暴出させてから倒したり、敵を投降させることによって、マップクリア後に相手の機体入手することができ

これは自分で使うこともできるし、売って資金の足しにすることもできる。ショップでは売っていないレアなパーツが手に入ることも。



⑥ 分岐するストーリー

ストーリーは、序盤から2つの大きな流れに分岐する。これはアリサとエマという、2人のヒロインをそ

れぞれ軸としたもの。どちらを選ぶかで、主人公たちの立場や登場人物との関係は大きく変わる。



⑦ストーリーのカギを握る男、リュウ・ハイフォン。こちらのストーリーでは敵

⑧こちらでは大いなる主人公の力になってくれる。2つの物語で人間関係は正対

Neo ATLAS II

シミュレーション

アートディンク
開発・制作
ESCOR
DUAL SHOCK (プレイステーション専用)対応
プレイステーション
1999年

資金繰りが厳しく貿易を中心に考えてしまふ

個人レベルではなく、国家レベルの計画的な冒険を体験するゲーム。提督を未知の地域へ派遣し、世界地図を作っていくことが主目的だが、きちんと貿易も利益を出していないと資金繰りが厳しく、チュートリアルモードがていねいに作られているので、基本的なプレイ方法で悩むことはないが、貿易に関してはある程度プレイしないと効率の良い方法が

見えてこないからだ。行き当たりばったりでは資金が減少するばかりなので、経営シミュレーション的に考えられないと厳し。未知への探求心というより、新たな貿易ルートを開拓するためにパトロンのように提督隊に資金と船を用意し、探検船を送り出すという、当時の投資家の気持ちになってしまうのが、ある意味でリアルといえる。

① 実際に冒険に行くのは提督に任せる

プレイヤーは商人であって冒険家ではない。だから探検航海に出るのは別人だ。提督は特定のイベントをクリア、あるいは消化することで雇えるようになる。個人の能力に差があり、向き不向きがある。

プレイヤーは提督への指示以外にも、発見された土地をガソールで探索することができる。



○船路をきちんと指定すれば、提督は指示どおりに探検航海に出発する



○行方不明になったゴメス ○ベレス提督を調査し、素直すると、そこには... ○交際人として雇われるゴメス提督

② 資金を稼ぐのは都市間の貿易がメイン

各都市には産物があり、これを2都市間で流通させれば利益がある。産物によって価格が異なるので何を運ぶか、どの都市と交易するかなど考える点が多い。また、貿易によって加工品が作られることもある。



○扱う産物、都市間の距離と航路、貿易船の能力などで価格の差も変わってくる



○新しい産物... 火薬です。

自分なりの目的を決めねば

未知の領域から帰ってきた提督の報告を信じる*④ことで新たな地図ができていくという基本システムは高い自由度が特徴。ただ、提督の報告は/リレーションがそれほど多くない。何よりも「陸地を見つけた」だけで満足して帰ってくる提督ばかりで、「○○を発見するまで帰ってくる」という指示ができないため、同じ作業の繰り返しで中々イベントが生じないという印象はぬぐえない。

やり込むことで楽しくなる*⑥ゲームなので、自分なりの方向性を持って地区を作るなど、プレイヤー自身がテーマを持ってプレイしないと、クリア時の達成感ももたない。



探検と発見の面白さを体験でき、世界の姿がプレイ次第で変化するなど独特の世界を作っている。結論としては、オリジナリティは相変わらず高い。万人受けするのではなくプレイヤーを選ぶものの、ハマる人ならことなりやめれる。

③ 目的に合った性能の船が必要

大航海時代が舞台ゆえに船の性能はとても重要。探検船は船速と航続距離、貿易船は船速と積載量のどちらが重要かによって使い分けられる。



らを優先するがで結果に影響する。ゲームを進めていくうちに、高性能な船を作れるようになっていく。



④ 提督の報告を信じないと探検やりなおし

探検から帰ってきた提督の報告によって世界の形がかわってくるが、ここで「信じる」と選ぶと、その探検で得た情報はなくなる。別の報告を信じれば、そこらが楽になるので、自分の都合を優先できる。



○探検航海から帰ってきた提督の報告を信じる。それによって世界は変わる。



⑤ やり込む人に用意される世界の謎

マップ上の宝箱からはアイテムや遺跡、場所などが現れる。中には4段階に拡大するマップを最大まで拡大しないと発見できないものがあり、世界が広がれば広がるほど探すべきものが増える。そこにある謎をクリアしてゆくのは手応えあり。



○宝箱を開くと世界にあら

スペクトラルフォース 愛しき邪悪

シミュレーション			
マイティファクトリー			
8月25日発売予定			
2D/3D			
CPU/ソフト/ハード/価格			
3D/ソフト	8月	10月	10月

簡単なシステムには好感、気になるのはシナリオの薄さ

今回がこのシリーズの第3作目に当たり、前作の3年後が舞台となっている。さらに同社のほとんどの作品が同じ「ネバーランド」を舞台にしているため、前作を筆頭に同社のゲームで遊んだユーザーなら大勢の見慣れたキャラが登場。ファンにと

ってこれは嬉しい配慮だ。戦略シミュレーションという取っ付きにくいジャンルながら、非常にシステムが簡略化されていて「初心者でも遊べるのもマール。逆に、一度に最大2000人がぶつかりあい[※]。しかも、兵の種類、地形、天候、土気、陣形

などさまざまな要因が絡んで来る迫力ある戦闘は、友人にも楽しめる内容になっている。さすがに通常のシミュレーションは物足りなさを感じるだろう。

内容はあくまでシミュレーション

残念なのは、シナリオ性は思いのほか薄く、イベントとして楽しむ程度でしかないこと。せっかく40か国の君主すべてに登場するがシナリオが用意[※]してあり、しかも同社のさまざまな作品のキャラが登場するのだから、イベントレベルで終わらせず、もっとシナリオでも楽しめたら良かったのだが。

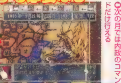


*① 戦略シミュレーションながら単純明快なシステム

内政や外交といったコマンドは月ごとに1つずつ割り振られ、実行できるのはその月のコマンドのみ。ブ

レイヤーはその月に割り振られたコマンドを行っていき、自動的にゲームが進むようになっている。

コマンドを選択する必要なし



○このゲームは、通常のシミュレーションとは異なり、コマンドを選択する必要がない。

*② 迫力ある戦闘シーン

1部隊は最大1000人で、部隊同士との戦いは最大1回の戦闘で最大2000人が激突。戦闘中では人数戦が再開されている。



2000人が戦う!

○大人数の戦いは、通常のシミュレーションとは異なり、迫力がある。

*③ キャラごとにストーリーがある

40ある国の1つとつにバックストーリーが用意されており、プレイする国を変えることで何回でも楽しめるようになっている。



○シナリオは、通常のシミュレーションとは異なり、キャラクターごとにストーリーがある。

マイガーデン

シミュレーション			
テラソフト			
8月25日発売予定			
2D/3D			
CPU/ソフト/ハード/価格			
3D/ソフト	8月	10月	10月

テーマは庭作り。花を愛でる気持ちで満たされる作品

色とりどりの草花で庭をデザインする、流行のガーデニング(庭づくり)が本作のテーマだ。

ガーデニングは四季折々に変化する草花の姿を考慮して、種をまき苗木を植えていく。ゲーム中では草花の情報は整理されていて、いつでも

確認できる[※]のがうれしい。もちろん、種まきだけでなく、レンガ等の花壇用資材を配置することもできる[※]。レイアウトセンスが必要で、広い庭をいかにデザインすればいいの頭を悩ませてしまう。逆に自由度が高いから、オリジナルの

庭を作れるのが魅力だ。

庭を鑑賞する楽しみを分け合う

除草したり、草木に水を与えたりといった、庭の手入れは日々欠かせない大切なこと[※]。これを「作業」と感じてしまうと、ゲームは単調な庭仕事に終わってしまう。

そうした単調さを緩和する要素に近隣の人々との会話がある[※]。主人公の庭作りを軸に展開する近所づきあいは、のんびりとした会話が多い。訪れる人々と庭について語り合う様子は、ガーデニングの楽しみ方を示しているように感じられた。



*① 手帳で花情報を閲覧

開花時期や、育てるのに気を付けるべきポイントが分かる。また、花の利用方法も表示されているので、知識を深めるにはもってこいだ。



*② 資材で庭をレイアウトする

最初は手入れのされていない庭にシンプルな花壇が2つあるだけ。必要な資材を購入して花壇を作り、草花の種まきをしていくことになる。



○庭作りが楽しめるだけでなく、資材の購入や配置も楽しめる。

*③ 主人公ができること

庭作りでも主人公が直接できることは、全部で8つ。種まき・草花に水を与える・手入れ・資材設置・資材撤去・病虫駆除がある。



○庭作りが楽しめるだけでなく、資材の購入や配置も楽しめる。

*④ 近隣の人々との会話

近所の人達と主人公の相模と関係。近所。祖母の家に越してきた姉の主人公に対する好奇心から、みんなに話しかけてくれる。仲良くもは役立つ情報を与えてくれることも。



○近所の人々との会話も、ゲームの楽しみの一つ。

Little Lovers SHE SO GAME

シミュレーション		
NTT出版・日経文庫	6月発売予定	6000円
9月10日発売予定	DUAL 1000円	1000円
10月10日発売予定	1000円	1000円

1人の女の子のために壊れまくる男の友情

プレイ開始時に4人が目当てとするヒロインを決定。カレンダーになっているマスの上、スゴロククの要領で進んでいき、止まったマスでヒロインの自キャラに対する好感度を上げたり、自キャラのパラメータを上げたりしていく。

ただし、移動するのには常に4人一緒に。誕生日などヒロインにとって重要な日であっても、順番が回ってきたプレイヤーが、そのマスに止まることができなければ、その日は何事もなく過ぎてしまうという、一風変わったシステムになっている。

*① 4人が同時に移動するボードゲーム

1人の女の子をめぐる、4人の男の子たちが競い合う、スゴロクタイプのシミュレーション。
プレイヤー1人1人が順番に、マスのルーレットを止めて移動する点は



普通のスゴロクと変わらないが、このゲームでは、1回のルーレットで4人が同時に移動する。なお、そのときカードを入手できるのは、ルーレットを止めたプレイヤーのみ。



プレイヤーの行動は、強制イベント以外のマスで買えることができるカードが基本となっており、それ以外のプレイヤーの足を引っ張ったりもできる。ヒロインをデートに誘うにも電話のカードが必要で、もちろん電話をかけても断られることもある。そのうえライバルたちの邪魔も入り、凄まじい愛情劇が繰り広げられることもしばしば…。

6人のヒロインはみな個性のかわいいうえ、そのほとんどがプレイするさい、ヒロインを1人に絞るときに思案が分かれる可能性も？



*② 6人のヒロイン

6人のヒロインのうち、あや、さゆり、くるみの3人は、パソコンで発売された「Little Lovers」のヒロインで、残りの3人は、このタイトルのオリジナル。

最初ヒロインを1人に絞るというシステムから、イベント時のグラフィックも非常に豊富。ただし、それを見るにはプレイヤー全員に「自押し」のテクニックが必要と言えるかも。



ブルムイ ブルムイ

RPG		
カルチュア・パブリケーションズ	6月発売予定	6000円
6月10日発売予定	6000円	6000円

このデキで3000円とはビックリ！

非常に動きがよく、難易度もいい感じに調整されているので、サクサクプレイできる。また、ムイにお菓子を食べさせ、いろいろな道具に化身させていくのがなかなか面白い。お菓子を作るための食材を集め、組み合わせを探していく楽しみや、食べさせるお菓子を

よって変形するものが通うので、どのお菓子をどこで使っていくかといったパズルを解くような楽しみもある。さらに、この低価格には驚かされた。かなり丁寧な作りで3000円とはお買い得。



異世界に迷い込んだ少女マドカを導く、その世界の伝人であるムイをおともに、さらわれた妹ボブを救う冒険に出る。ムイにお菓子を食べさせ、場面に応じた道具に化身させながら進んでいく。



お菓子を作って、与えるものによって変身(パターン)が変わるところを評価しオリジナリティは4点。その他の項目も評価や動きのよさを考慮し、それぞれ高めに。

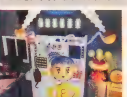
東京惑星プラネットキオ

アドベンチャー		
アスキー・メディアワークス	6月10日発売予定	6000円
6月10日発売予定	6000円	6000円

ポップなCGとギャグが楽しい連作ドラマシリーズ

マップは広くなく、情報集めに苦労することはない。マップ上の住人や、イベント自体がさほど多くないのは連作短編の作りになっているためだ。比較的簡単にゲームを進めることができるので、飽きることがないうちに次の話に移すことになる。このへんの balan

スは絶妙。ライト感覚でギャグやストーリーを楽しみたいけれど、デジコミじゃあ、物足りない…というユーザー向けの作品だ。グラフィックやギャグはクセがあるので、好みの分かれるところかも。



地球上に生息した妙な宇宙人と平凡な少年の戦いを描いた連作ドラマシリーズ。未来の東京を舞台に情報を集め、ヘンテコな商品と宇宙人と対決する。ポップな絵柄とシュールなギャグが魅力。



キャラクターのユニークさにかけては絶品。ただし、万人に受け入れられるかは疑問というところもあって4点。ストーリー間の移動は判定がシビアなので操作性は低め。

ワールドツアー-コンダクター ~世界夢紀行~

アドベンチャー			
TYO			
8月26日発売予定			
全20話			
DUAL SHOCK (振動) 対応			
1	プロット	2	全話
3	全話	4	1巻

フィクションとノンフィクションのバランスが心地良い

旅行データ部分に「JTB」の協力を得ているため、データ自体の信頼性やリアル度は高い。そこにフィクションとして女子や男子のキャラが絡み、ゲームのいいアクセントになっている。お手軽さといえ、まさにオアシスと取りの「疑似体験」ソフトだ。

まあ、ツアースLGでも恋愛(?)ADVでもないどっち付かずの内容と云えるかもしれないが、逆にどちらにも偏せを置かない、ライオン人こそ楽しめる作品になっているのではないだろうか。



「 Atlantis Submarines」は、ツアースLGを疑似体験できるアドベンチャー。プレイヤーは、観光地でのスケジュール作成や、クイズ形式で進行するガイド、お客さんとの会話をこなして立派なツアコンになるのが目的。



特に「ここがダメ」という部分がなく、いいねいなりで全体的に高評価。ただ、キャラに関しては評価は分かれるところなので、人によっては少し上下するかも。

SuperLite 1500シリーズ アンゴルモア99

ETC.			
サクセス			
8月26日発売予定			
全20話			
対決画面の簡易化なし			
1	プロット	2	全話
3	全話	4	1巻

わかりやすいルールですぐハマれる

カードゲームは「UNO」に似た内容なので、ルールはすぐに把握できるし、割と簡単に勝ち進むことができる。パスをできるというのが「落込」や相手からの攻撃力一歩を返還して「地獄返し」といったオリジナルカードも、ゲームを熱くさせてくれる。ストー

リー性は弱いのだが、予選だけで1回戦3ラウンド×20回戦もあるので、セーブしながらかたまに選んでみれば長く付き合えるソフトだ。これで4人対戦ができればもっと盛りあがると思うのだが…



プレイヤーを含む5人対戦し、場に出ているカードと同色同数字のカードを出していく。手持ちがなくなれば勝ちとなる。相手のカードを増やしたり色を変更する特殊カードもある。



単純なルールで熱中度は高いし、1500円は当然お買い得だ。反面オリジナル要素というものはあまりなく、アツの強いキャラは好みが分かれるところか。

SuperLite 1500シリーズ リバーシII

ETC.			
サクセス			
8月26日発売予定			
対決画面の簡易化なし			
1	プロット	2	全話
3	全話	4	1巻

「リバーシ講座」に価値が見出せるかどうかのカギ

「リバーシ」と銘打っているから、「リバーシ」の部分がちやんと出てきて当たり前。むしろソフトの評価は「+α」、つまり「リバーシ講座」にかかってくる。ゲーム中の必要性、という意味は皆無に等しい「リバーシ講座」だが、「さらに上」を目指す人には

なかなか学ぶ機会のないテクニックを教えてくれる。ありがたいモードとして評価されるのではなく、まあ、この機種の技術の向上ができるということは、ある意味でいいことなのかも。



コンピュータの強さを8段階に設定できる「対戦モード」のほか、「リバーシ博士」がリバーシのテクニックを教えてくれる「リバーシ講座」を収録。講座は基礎から応用まで、10種類を用意。



いわゆる普通の「リバーシ」なのでオリジナリティは低め。キャラは「リバーシ博士」の存在意義が見出せなかったため。そのほかの項目は及第点というところ。

SuperLite 1500シリーズ パンゲア

RPG			
サクセス			
8月26日発売予定			
全20話			
DUAL SHOCK (振動) 対応			
対決画面の簡易化なし			
1	プロット	2	全話
3	全話	4	1巻

ほぼサイコロ任せで操作が簡単

ダンジョンを自分で作っていったり、戦闘がほぼサイコロ任せで進められるというアイデアは新しい。ダンジョンは遠くほど複雑な形にはならないのでマッピングする必要もなく、割と気軽にプレイできる。ただストーリー性が薄いので、淡々とレベル上げをしてい

く感じがあり、盛り上がりにつける部分がある。また所持金はキャラごとに持ちつちぎるもので、死亡したキャラを蘇生させる寄付金が足りないとは二度と蘇らないのが辛いところだ。



サイコロを振って出現させたブロックを組み合わせてダンジョンを作っていくRPG。マスターブロックが出ると戦闘となり、攻撃、防御時もサイコロでダメージ量などを決定する。



サイコロを活用したアイデアはオリジナリティがあるし、操作も簡単で評価できる。RPGとしては物足りない部分もあるが、価値を考えるとお買い得だろう。

濃厚なゲーム情報がつまったサイト、お教えます!

発掘!

ゲーム系お宝サイト

インターネット上には存在する編集部オススメのゲーム系サイトを紹介します。サイトを訪れるときの参考資料として、4段階5項目に分かれたポイントチェック表もつけているぞ。

掲載しているサイトの情報等は日々更新されていきます。

初心者お断り!

野ノデター

好きな曲で「ダンレボ」をプレイする秘技掲載!

EIVE A GO! GO!

<http://www.geocities.co.jp/Playtown-Spade/6372/>

「自分の好きな曲で「ダンスダンスレボリューション」をプレイできたら、こんなことを思い浮かべた人はいないだろうか? 結論から言えば、それは可能。このサイトでは、その手順を解説している。ただし、これにはソフトのバックアップ作業が伴うため、それなりの機材と心構えが必要。バックアップディスクは個人使用に限

定すること、この作業が原因でPSが壊れても、それは保証範囲外なので個人の責任においてのみ行うということをお心にとこう。

CONTENTSはこれ以外にもいろいろあるが、オススメはトップページにある「EIVEのつづき」のゲーム、パソコン、アニメなどのマニアックな情報が、多岐にわたって掲載されている。

DDR曲変え

「ダンスダンスレボリューション」のDDR曲変え方法を紹介している。曲変えの方法は、DDRの曲変え方法を紹介している。曲変えの方法は、DDRの曲変え方法を紹介している。

○必要な機材は掲載されている。注意書きを済むことを怠らない。

チェック項目	ポイント
更新速度	★★★★
アクセス速度	★★★★
画面の見やすさ	★★★★
情報の貴重性	★★★★
情報の信頼度	—

CONTENTS		

開発者発表!



「メタモルV」の開発者自らが運営!

遠藤

<http://www.Q2.so-net.ne.jp/~endo/OP.htm>

PS版「ひみつ戦隊メタモルV★デラックス」の開発者自身が「たフェイクラフト。ここは同社代表であり、ゲームディレクターである遠藤正二郎氏が運営しているサイト。サイト内はもっぱら過去に発表した作品紹介、および関連資料が中心だが、文句なしの充実度! メガCDで93年6月にリリースされた「Aランクサランダー

誕生篇」以降のシナリオ、「魔法の少女シルキーリップ」(92年6月メガCD)の原作シナリオ、氏のコメント付きでキャラクター解説がなされている「ひみつ戦隊メタモルV」など、真・ポリウム共にお。シナリオに関しては、単独の読み物として十分楽しめる内容なので、ゲームを知らない人にもオススメ。

チェック項目	ポイント
更新速度	★★★★
アクセス速度	★★★★
画面の見やすさ	★★★★
情報の貴重性	★★★★
情報の信頼度	—

CONTENTS		



○お絵付けで「メタモルV」のキャラクターを紹介、氏のコメント付き

今日のイカモノサイト

オレ色に染めたポケステ発見!

CURRENTLOOP Mitaka Dept.
<http://www.bomber.co.jp/chaola/>

発売以来、品不足が続いているポケステ。そんなポケステをカラーリングし、なおかつ大雑把ではあるが、その過程を公開したページ

ジを発見! 写真を見てもらえばわかることとおり、色とりどりなカラーリング。ここには写真だけでなく、分解時のポイントや使用した



○基本的に、こういう斬新な目録形式のCONTENTSがメイン

チェック項目	ポイント
更新速度	★★★★
アクセス速度	★★★★
画面の見やすさ	★★★★
情報の貴重性	★★★★
情報の信頼度	—

CONTENTS		

染料についての説明も、記述されている。ただし、これらの作業はメーカーの保証範囲外。カラーリングを行った結果、ポケステが壊れても一切保証はきかない。どうしてもやりたい人は個人の責任の下で行うように。

ちなみにココは、ゲー



○ポケステをばらしてパーツ染色を行ったところ

ム業界関係者のページでもある。ポケステの電池寿命はどれくらいか、という仕様を把握した人間でないといわれないようなネタや業界裏話が書かれており、そちらの方も読み応えバツグン。



○ポケステ染色完了。色とりどりで実にキレイ!

※各サイトのポイント部分は、項目ごと以下のように注意して1~4の範囲でポイントをつけています。

●更新速度: サイトの更新頻度をみる。1週間以上更新がないサイトは除外する。●アクセス速度: サイトのアクセス速度をみる。1週間以上更新がないサイトは除外する。●画面の見やすさ: サイトの画面の見やすさをみる。1週間以上更新がないサイトは除外する。●情報の貴重性: サイトの情報の貴重性をみる。1週間以上更新がないサイトは除外する。●情報の信頼度: サイトの情報の信頼度をみる。1週間以上更新がないサイトは除外する。

レトロゲーム探訪

男2人のファミコンソフト収集記

8bit NOW (Kure's Home Page内)
<http://www.117.ne.jp/~kure/index.html>

懐しのファミコンソフトを捜し求める2人の男の収集記。ファミコンソフトについての知識があったり、中古ソフト屋廻りをして旧作ソフトを買い溜めた過去がある人なら、親近感を見ることだろう。現在第15回まで掲載されているが、図によって企画モノを設けたり、表題を変えたりと、マメな工夫が施されているのはうれ

チェック項目	ポイント
更新速度	★★★★
アクセス快適度	★★★★
画面の見やすさ	★★★★
情報の貴重性	★★★★
情報の信頼度	—

CONTENTS



しいところ。釣きることなく最後まで読ませてくれる。また、話の中心に呉、のがお両氏のマンガ的なお笑いやネタを添えているので、あまりゲームを知らない人でも楽しんで読むことができそうだ。なお、サイト中にはその他に「週刊ハミミ」なるゲームのバロディネタを使った読み物記事も掲載されている。



Qこんな感じでファミコンソフト入手の難様レポートされる

双頭の鬼

ポケビの初期データを徹底解析!

Deaf Dumb Blind
<http://www.3.aimet.ne.jp/kcomm/index.html>

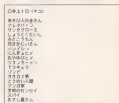
このサイトは本誌14号ですすでに紹介しているが、この度、「どこでもいっしょ」の攻略解析に関するCONTENTSが掲載されたので、その部分をクロースアップ。ポイント項目については、2度目の紹介とあるので差し違えた。

さて、本題となる「どこでもいっしょ」の解析(仮)だが、ここに挙げられているのはまさに解析。



Q写真下側に表示されているのがWindows用のツール画面

サイト中には、ポケビに登録されている言葉の一覧やポケビが見た言葉をWindows上で表示させるツールを収録。特に前者と「わすれ」を活用すれば、ポケビが覚えていた言葉を自在に消すことが可能。運営者の方も述べているが、元のデータを利用することで、ポケビの個性をよりいっそう際立たせることができるのだ。



Qこんな感じでキャラクタ別に登録されているコト(イラズ)!

育成シミュレーション風掲示板を無料で提供!

掲示板板的コトバ宇宙「一画」
<http://www.uchu.ne.jp/>

掲示板板的コトバ宇宙(以下「一画」とは、インターネットにおける無料掲示板教員出しサービスのこと。ただし、この掲示板、そこらのサイトに転がっている掲示板とはちょっと違う。育成シミュレーションゲームの要素を盛り込んだ、一風変わった掲示板になっているのだ。なお、このサイトは掲示板教員出しサイトであるが、ポイントの対象外としている。

書き込みすると星が進化

「一画」の中には、変型に浮かぶ星のこくと、多数の掲示板が存在しており、それらは「星」と呼ばれている。この星は、誰でも自由に作成可能。なおかつ、誰でも自由に閲覧することができ、書き込みがされた分だけ、星は発展していく(下写真参照)。

星の発展に欠かせないのが「防

人」。防人は星を作る際に与えられるキャラクタで、8種類ある中から必ず1人選ぶことになる。星に書き込みが行われると、略折、防人の「もりぢから」が寛量。もりぢからの中身は防人によって異なり、覚醒後はもりぢからに対応した「まちぢから」が発動。その星に新機能が追加されることになる。新機能の内容は、その星特有の方言を設定したり、防人を歌手デビューさせたりと様々。これを繰り返

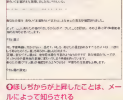
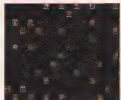
返し行うことで、徐々に自分の星を発展させていくのだ。



Q書き込みはこんな感じ。防人のコメントが自動的に入ることもある



Q上の写真を星を作った後でもない。投稿した星の発展で、全体的にざびし感じ。これが書き込みにより徐々に発展していく



Qもりぢからが上昇したことは、メールによって知らされる

ゲーム系サイト情報大募集!

読者の方が見つけたおもしろゲーム系サイトの情報を大募集。広島の仕方は至って簡単。サイトのアドレスを右側のメールアドレス宛に送るだけ。サイト運営者の方からの投稿も受け付けます。なお、送る際は住所、氏名、年齢、電

話番号を忘れずに。奨励者には1000~3000円のおちや券をプレゼント。*10個までなら1000円。*11~15個で2000円。*16~20個で3000円分を適宜します(同一サイトの応募者複数回の場合は拒否を行います)。

お宝サイト情報は、このメールアドレスへ
otakara@tokuma-im.ne.jp
 採用者にはおちや券をプレゼント!



長

7/24

8/10

業界の裏側が見える 編集長日記

テーマ

スチムラ

7月24日(土) 前日

き続けた作業。

午後、SCEの広報担当者から編集部へ連絡が入った。今日から行われている「どこでもいっしょ」の発売記念イベントの内容が変更になったとのこと。

詳しく聞いてみるとそれほど大げさなものではなく、土、日に配る予定だったウチワが土曜日だけで無くなってしまったからだという。本誌担当の広報の人も配る予定だったしく、ウチワが無くなったことを、日曜日に取材を予定していた本誌にすぐに知らせてくれたようである。

7月25日(日) 夜

校了後、東京キャラクタショー1999を取材。

今年で第2回となる東京キャラクタショーは、アニメ、ゲーム、コミックから誕生したキャラクターに関連したグッズを一堂にあつめて販売するイベントである。来場者の多くが開場前に列を作り、開場すると同時に、目当てのグッズを買うために会場内を奔走するなど、ファンのグッズへの執着は相当なものだ。というのも、キャラクタショーでは会場限定グッズを販売するメーカーが多く、ファンにとってはそれが最大の目玉となっているからである。

言ってみれば、コミケで目当ての大手サークルの新作を手に入れようとする心理と同じようなものだろう。とりわけここからは、講談社ブースの「KCハウス」の会場限定「カードキャプターさくら」グッズ。午前中にはほとんどの商品が完売していた。

取材後帰宅。

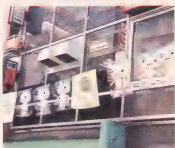
7月26日(月) 前日

行われた東京キャラクタショーの集客動員数は、24日は2万2008人、翌日の25日は1万9084人の計4万1092人が訪れたとの情報がある。

「どこでもいっしょ」イベント

場所は、以前『ホコ天』で名を馳せた東京・原宿竹下通り。この通りをポケビ「トロ」のぬいぐるみでジャックするというもの。もともと人通りが多い通りだけに、その販売効果は計り知れないものである。

しかし、このイベントの主役とも言える「トロ」が一晩にして、何者かに持ち去られてしまうという事件が発生。結局、盗まれたためいくみの代わりに、急遽旗の装束になってしまった。



「トロ」のぬいぐるみを盗まれたという事件が発生。盗まれたためいくみの代わりに、急遽旗の装束になってしまった。

東京キャラクタショー1999

PS関連のメーカーで勢になったところであれば、角川書店ブースで「MONSTER COLLECTION」の試遊台が設置され、プレイできるようにあったこと。試遊台を設置したブースはPSソフトでは角川書店のみで、目撃目撃の嵐だった。また、アトラスが早くも「グローランサー」のグッズを販売していたが、このソフトではキャラクターが大きなセールポイントであることを物語るに違いない。



角川書店のブースで「MONSTER COLLECTION」の試遊台が設置され、プレイできるようにあったこと。



アトラスのブースで「グローランサー」のグッズを販売していたが、このソフトではキャラクターが大きなセールポイントであることを物語るに違いない。



アトラスのブースで「グローランサー」のグッズを販売していたが、このソフトではキャラクターが大きなセールポイントであることを物語るに違いない。

○プレゼント

キャラクタショー会場にて、販売されていた限定グッズを紹介。IPCの、「ヘキサムーンカードティアンズ」グッズ（Tシャツ、シール、ステッカー）の日本・ソフトウェア「マール王国」のステッカー、メサイヤの「重装機兵ヴァルケン2」メカニカル設定集、応募要領は右ページを参照。



ヘキサムーンカードティアンズ（Tシャツ、シール、ステッカー）の日本・ソフトウェア「マール王国」のステッカー、メサイヤの「重装機兵ヴァルケン2」メカニカル設定集、応募要領は右ページを参照。



ヘキサムーンカードティアンズ（Tシャツ、シール、ステッカー）の日本・ソフトウェア「マール王国」のステッカー、メサイヤの「重装機兵ヴァルケン2」メカニカル設定集、応募要領は右ページを参照。



ヘキサムーンカードティアンズ（Tシャツ、シール、ステッカー）の日本・ソフトウェア「マール王国」のステッカー、メサイヤの「重装機兵ヴァルケン2」メカニカル設定集、応募要領は右ページを参照。

「結構入ったんだな」と思いながら、朝の会議に出席。

月曜日とは定例だが、終日会議が続き、ようやく会議を終え編集部に戻ると、そこには1枚の**ファックス**が置かれていた。

「ひでえなこりゃ」などと思い、疲れた体を癒すために夜の街に。

7月27日(火)

昼、編集会議を行い、掲載内容の修正。当初の予定では「ヴァルキリープロフィール」を巻頭で掲載するはずだった。というのも、素材の用紙が間に合いそうになく、エニックス本社で画面撮影が直接できる。つまり、公開前国内で必要な素材をチョイスできるという報告を受けていたからである。

夕方担当編集者が取材から帰ってくると「すでに用意されていた」との報告。素材内容を確認し、さらに掲載位置を変更。

掲載内容の打ち合わせを済ませ、22:00前には帰宅。

7月28日(水)

午後、**アートディンク広報担当者**が「セウス2」の記事打ち合わせのため来社。

打ち合わせ後、編集部に戻り表紙の素材選考。これまで入手している素材の確認とまだ入手していない素材がないか、メーカーに連絡を取る。先方の担当者が揃えらる。ある素材のみでいくつかの原案を練る。

フロム・ソフトウェア広報担当者が来社。No.15で企画した新聞付録についての報告と、今後発表を予定しているタイトルについての情報を得た。フロム・ソフトウェアはCESAIに加盟しておらず、自社で発表会を開くか、雑誌が主な発表の場となる。東京ゲームショウも近くなり、9月下旬にはタイトルが数多く発表される可能性が高いことから、このタイミングで情報を公開するか、これが広報の腕の見せどころといった感じが、編集部に戻り、アスキーに連絡をしたところ、ようやく担当者が揃えらる。表紙の素材確認ができる。これまでの素材でやることになろう。どのような加工をしても良いとの答えを得た。

夕方、トミーの「ラーメン横」のプロデューサーと**広報担当者**が来社。

号の記事掲載の形態の打ち合わせである。しかし、これは表向き話であり、本当はちょっとしたいさかい事があり、そのことにの話し合いの場が設けられたのである。

ファックス情報

このファックスは、私宛に転送されてきた。

攻略本に附いた編集版もしくは、編集プロダクションから、メーカーの広報に送られた文書のようなものである。メーカーの広報の人にもよるが、面に添えがねたものがあったに違いない。

内容を要約すると「私どもはゲームをやりたいとは思いません。資料そのまま掲載できるように攻略除資料をもう一度作成してお送りしたい」というものである。

こんな内容じゃ、メーカーが怒るのも無理はない。「ある程度じゃフライングしない」っていうのは、ダメに攻略本を作る資格はない。

○プレゼント

取材時に「ラガキショータイム」の製品版8枚入手。

そういえば、これはトレジャーのオリジナル作品。SSから「シルエツトミラージュ」の移植に際し、東京ゲームショーで社長が、セガファンから直と向かって「殺す」と言われたらしいと聞いになったのだが…。



○アクションゲームとしてはなかなかの作品



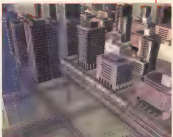
○エニックス「ラガキショータイム」の新製品版を3名に。応募票はページに

アートディンク打ち合わせ

今年で掲載した「セウス2」の打ち合わせから、話は構造に流れ、次世代プレステの話題に。広報の人によると、次世代プレステでのゲーム開発にあたっては、現在のプレステのMPUスペックではとても実現できないようなロジックを組むようになった。しかも「AB」以外にも、もう1本開発エンジンが動いてるとか…。マイクロプロセッサの能力、そして回路ルーティンが大きく影響するタイトルといえは……？ SLG？



○アートディンクのSLGと言えは「セウス」を思い出すが



○このコーナーでも紹介したアートディンクの代表作「A列車で行こう」の最新作は、次世代プレステ専用ソフトとなる

トミー打ち合わせ

前号で掲載を予定していた「ラーメン横」編集部の見走りと、先方担当者との連絡の行き違いで、急遽今号にスレ込んだ。編集部は掲載内容の充実、トミーは掲載時期を主張。お互いが条件を飲み決着が付いた。



○このコーナーでも紹介したトミーの代表作「ラーメン横」

○プレゼント

打ち合わせの際、「エコーナイト」の短版グッズ、ポスターとアロマラベルの効果も与えるキャンドルを入手した。それぞれをセットにして3名にプレゼント。



○アストラルピースをモチーフにしたキャンドル

○応募票はページを参照すること

7月29日(木) もより
 ちょっと早めに出版社、ちょっとした事務的
 作業を片づけ、12:00からの**SCE定例ミ**
ーティングのため外出。

打ち合わせ終了後、前回と同じく、ボクセ
 テの出荷状況を調べるため、店舗取材を行っ
 たものの、どこにもない。夏休みに入り、入
 荷しても午後にはなくなってしまうという状
 況らしい。店舗取材を終え編集部に戻る。

夕方近く、**日本ソフトウェアの広報担当**
 の方が来社。

打ち合わせを終え、一旦編集部に戻るが、
 すぐに今号の表紙の打ち合わせのため、デザ
 イナー宅へ。

7月30日(金) 本日
 発売されたゲーム誌は9冊。その中でPS情報を扱っ
 ているのは本誌を含め5誌。その中のある
 総合誌の記事を読み、カプコンの『**プレス オ**
ブ ファイアIV』が掲載されていることを確
 認。同時に、SSからの移植となる『**パロッ**
ク』も掲載されていることを確認。すぐにス
 ティングの広報担当者へ連絡。7月30日売り
 でウチが掲載できなくなった理由を聞くため
 だ。8月3日に会うことに。

7月31日(土)8月1日(日)
 土曜は出版社する予定だったが、編集部へ連
 絡を入れたところ、まだ予定のレイアウトが
 上がってやら。編集部に行くことなく自宅
 待機。結局初めてのレイアウトの確認の連絡が
 来たのが日曜午前3:00。

8月2日(月) 会議の合
 間に連絡を
 した広告代理店から、**アクションゲーム「ラ**
ブ ラブ ロック」の販促グッズがあることを
 聞かづけ、送ってもらうことになった。
 デザイナーから表紙のデザインが仕上が
 り、メーカーに確認の連絡をし帰宅。

8月3日(火) 編集会議
 の後、終日
 記事内容の確認、最後の調整に入る。

夜は以前アポを取った**スティングの広報担**
当者との打ち合わせのため外出。実作業とし
 て、レイアウトの確認が残っていたため、一
 応ポットボードには編集部に戻る予定を記
 入。打ち合わせの時間が20:00からという
 のもあり、編集部員も誰一人として戻って
 くるとは思っていなかった。

SCE定例ミーティング

今後発表される数タイトルのプレゼン。
 その中のひとつ、ボクステ専用ソフト『PA
 QA』。今までゲームの中身が今ひとつ窺え
 ていなかったが、今回のプレゼンでその内容が
 明らかになった。タイトル発表当時『どこで
 もいっしょ』のようなものという認識があっ
 たが、とんでもない。口汚いうえ、自己中
 的な行動がしゃくに痒る。遊びではなく、道
 はれているという感じのソフトである。



○設定は、ボクステとい
 う服を着た学園人

○プレゼント

『どこでもいっしょ』のボ
 ケビ「トロ」のキーホル
 ダーを入手。



日本ソフトウェア打ち合わせ

9月に発売される『マール王国の人形
 姫+1』に同梱される『リトルプリンセ
 ス マール王国の人形姫2』の体験版を持
 て来社。変更を予定しているシステム
 部分はまだ入っていません。最新作の雰囲
 気を知ってもらおうという内容である。

本編『リトルプリンセス』の進行状況
 は、予定より少し遅れている模様。シス
 テムが構築され次第、先方に貸し出しレ
 ポートを予定中である。



○10月10日へきは「コーシカール」最新作は
 とはいえ、バリエーションが豊富で面白い

プレス オブ ファイアIV

今回、本誌で取り扱っている
 『バイオハザード 3』の最新情報
 と同じく、情報が解禁になった
 カプコンの人気RPGシリーズ最
 新作『**プレス オブ ファイアIV**』
 うろつわもの。以前から広
 報の方には聞いており、期待し
 ていたものの、7月30日発売の
 ある雑誌が先行という点と、
 まだ情報内容に厚みがないこ
 から今日掲載を見送った。



○画面を見る限り、新作から
 の2Dキャラ、3Dフィールド
 がこなれた感じにはなってい
 て、良い意味でそれほどの変
 更点はない様子。これまでの
 「プレス」の野郎気

○戦闘システムにはさまざまな変更点を加え
 る予定とのこと。下の写真はおそらく、戦闘
 時の魔法発動シーン



スティング打ち合わせ

スティングの作品すべてを
 担当しているが、なかなか目
 分の一言ではバ版版を決め

られないらしい。今回の「バ
 ロック」第一報は社長の一言
 で急遽決まったとのこと。



○想像を言いつつも、初めてのアニメに
 いそうう満ちる様子との和図くん



○移植に際しての大きな
 変更点は、歩きながらに
 して、自分がマップのど
 の位置にいるかが分かる
 ようになったこと

○プレゼント

TVOのアクションゲーム『ラ
 ブ ロック』の販促グッズ、T
 シャツを入手。10名の方にプレ
 ゼントする。



○Tシャツの柄をした箱の中身はTシ
 ャツ。応募要項は右ページ下を参照

8月4日(水) アスキー「シルバー事件」の打ち合わせのため直行。以前から話があったのだが、『シルバー事件』の開発を手振った、グラスホッパー・マニファクチャラーの方が一度直接話をしたいとのことだったので何うことになったのだ。まずはアスキー広報担当との打ち合わせを済ませた後で会うことにした。

打ち合わせ終了後編集部に戻り、今週末からの校了のスケジュールを詰め早めに帰宅。

8月5日(木) 日本経済新聞の朝刊にて、**ジャレコが、コナミに新しいゲーム機販売中止を求める仮処分申請**をしたことが明らかになった。

明日から本格的に始まる校了準備のため、徹夜になる

8月6日(金) 魔法の広報担当が本社としての報告を編集部長から受け、攻路本の編集長と面談。今後の「PET PET PET」に関するバブ展開と今後予定しているタイトルについて話を聞いた。

打ち合わせ終了後、暮らしのデジタルインパクト展なるもので、最新のペットロボットが紹介されると聞き、取材に。
取材後校了作業。

8月7日(土)、8月8日(日)

予定通りの進行で2日間の休日とれた。しかし、徹夜明け。ほんの1~2時間のつもりが会社で7時間も仮眠(?)。1日潰れる。

8月9日(月) 会議。そして校了。食事すら、会議に出た弁当を食べただけで、一日会社にもこりっばなし。

8月10日(火) 校了。徹夜明けで、朝の会議出席。

13:00から、先日募集した編集アシスタントの面接。面接するのはい50人弱。1人5分として、4時間10分……。どう考えても、**データストの取材**には行けない。招待状はもらっているし、一番気になるのは新作発表。編集部員にデジタルビデオを持たせ取材させることにした。

結局、面接が終わったのは19:00。その後怒涛のごとく最終校了に。

アスキー打ち合わせ

この炎天下には似つかわしくない、黒づくめのスーツで身を見せた2人が登場。このコーナーのイラストから、私の年齢を実際よりも高く想定していたらしく、面談あまり着ない改まったスーツ姿の登場になったらしい。

話題は次回作について。シナリオは既に練り込んでおり、『シルバー事件』で採用したシステムは一掃し、新たなシステム上で『シルバー事件2(仮称)』を制作するとのこと。



アスキーの代表取締役社長・三宅 隆夫氏(右)と、アスキーの代表取締役副社長・三宅 隆夫氏(左)。

ジャレコが仮処分申請

今度はジャレコがコナミを相手取り、『ドレミファグランプリ』が同社「平押しクイズ王座決定戦」の実用新案権を侵害しているとし、製造、販売等を差し止めるを求める仮処分申請をした。さらに、コナミがナムコに対し『ギタージャム』がコナミ特許を侵害したとし、上記同様の仮処分を申請。ナムコはジャレコ「TV」の件でも、コナミから商業ゲームセンターの「TV」撤去を求められており、ナムコ・ジャレコVSコナミという抗争は泥沼化しそうだ。

魔法打ち合わせ

ネコのテーマパークを経営する魔法だが、今回「PET PET PET」の仮販キャンペーンとして、本物の動物をプレゼントする予定だという。その動物はすべて血統書付きの犬やネコで、10種ほど用意するらしい。また、応募方法等詳細は決まっていらないが、分り次第このコーナーで報告する。



Qペットは犬からシマウマまで、ショップを経営する。

暮らしのデジタルインパクト展

テーマは暮らし、実際の生活に密着したデジタルツールの紹介である。また、子供にアピールするとしていたが、展示物が電子ペットや電子金融サービス、モバイルコンピュータが中心との印象があり、主催者との意図のズレを感じた。



PCも歴史を感じさせる大きなものから、最新のものまで



光線銃を使ったゲームが楽しめる機軸や情報機を用いた遠隔機能がある多目的フェア

Q会場に見たのは初めてだったソニーの電子ペット「AIBO」。その動きはさすがに変わったものの、ちょっとした仕事はわいわい。

データイストイベント取材

『探偵 神宮寺三郎 灯火が消えぬ間に』は、久宝理子氏が扱うエンディングテーマをバックにオープニングムービーを公開。その後、プロデューサーから、東京ゲームショウでは体験版を1万枚、発売後低価格で下げるのイラストが入った缶コーピーを配るとの報告があった。

その後現製作中のDCの「リバウ」オープニングムービーカットが流れた。すると突然、『機獣II(仮称)〜機獣の回廊〜』が2000年予定の機種未定で開発中であることがムービーにて発表!! 気になるキャラクターデザインの担当は、PCゲーム「製作」のOVA版でキャラクターデザインを担当し

た阿部俊秀氏が起用される。ムービー上でだが、キャラのラフ線画とタイトルロゴも公開!!

ここまでのDCのラインナップを見てもあり、SSからの続編、特に年齢制限のあったタイトルの続編はあり得ないように思う。仮もし「機獣II」。これはPSタイトルとして発表されたのては私は推測する。



Qイベントに出席するアスキーの代表取締役社長・三宅 隆夫氏(右)と、アスキーの代表取締役副社長・三宅 隆夫氏(左)。

◆ゲームタイトル右側にある3ケタの番号は、P106のアンケートに対応しています。※赤字のゲームは初登場のもの、青字のゲームは発売日に変更があったものです。

※メンバー名の中で、会社名以外に「ゼニン」に名前を添えている場合、「ゼニン」名前をカッコでくくりに表記しています。

[illegible]※メーカー名の中で、「PSM」はソニー・コンピュータエンタテインメントを表し、「SME」は

●アドベンチャー

月	日	番組名	制作局	放送時間
10月	26日	・バニラエッグ・リリポップ	メディア・アームズ	5:00~5:30
放送		・上田のワンダフルワンダフルの音楽〜	ナマ・ポレ オールナイトワンダフル	5:30~6:00
11月10日	11月10日	・Luv! Luv! Pongee〜ようこそお宅へ〜	BS朝日	5:00~5:30
		・探偵 明智と都立文芸大の仲間	アーティスト	5:30~6:00
放送		・見聞録	読売テレビ	5:00~5:30
放送		・バニラエッグ・リリポップ	スタジオA	5:30~6:00
放送		・探偵 明智と都立文芸大の仲間 (番組)	ハイブ・FLO	5:30~6:00
放送		・カワフタツツシメノバードス	バンビ	5:00~5:30
放送		・FUTABO THE GAME	バンビ・ビジュアル	5:30~6:00
放送		・NEURON ノイズ	esnet	5:00~5:30
放送		・ロビン・ロビン・ロビン	パスト	5:30~6:00
放送		・ハピビッド・ハピビッド	メディア・アームズ	5:00~5:30
放送		・アール・アール・アール	アトリス	5:30~6:00
放送		・探偵 明智と都立文芸大の仲間	カゴラン	5:30~6:00
放送		・探偵 明智と都立文芸大の仲間 (番組)	朝日TV制作 (TBS)	5:30~6:00
放送		・カワフタツツシメノバードス (番組)	ラジオ・ラジオ	5:30~6:00
放送		・探偵 明智と都立文芸大の仲間 (番組)	ラジオ・ラジオ	5:30~6:00
放送		・カワフタツツシメノバードス (番組)	ラジオ・ラジオ	5:30~6:00
放送		・ARKS 1000〜めざし! 究極の日曜朝〜	ラジオ・ラジオ・ラジオ	5:30~6:00
放送		・探偵 明智と都立文芸大の仲間 (番組)	たき工務	5:30~6:00
放送		・よしたしの名義 (番組)	アムコ	5:30~6:00
放送		・探偵 明智と都立文芸大の仲間	フ・メ・ス	5:00~5:30

9月 20日

[illegible]

●レース

[illegible]

●パズル

9/1	14日	本誌附 DE 1300円 TSUMU LIGHT	ヘクト	1300円
11月公開	11月1日	THE TOWER OF BABEL (ザ・タワー オブ・バベル)	タクノソレイユ	価格未定
	9/30	バコル DE ボーリング	B本システム	価格未定

● ETC

[illegible]

● ETC.

● 邦画作品				
原典	漢字文	パイアマスター (新編)	カブコン	5600円
邦訳/監	邦字文	1/2 (たつしや) の人たてとグー・事と前(たつしや)の事	タカダ	5600円
発売国/年		MOODY	アムニス	4800円
		ランタナ・ランタナ (新編)	イー・ス・エス・エス	5600円
		ワザワ・ワザワ・ワザワ 1950 アメ・ガ・ド・ム・ム	BCE	4800円
● 邦画作品				
原典	漢字文	新編1	パン・タイ・ニュー・ス	5600円
邦訳/監	漢字文	新編2	パン・タイ・ニュー・ス (Tears)	5600円

四、

[illegible]

三

[illegible]

11月10日 木曜日 11月10日 木曜日

見聞録	冬予定	スティーヴン・スピルバーグ「ジュラシックパーク」	CC	価格未定
		JPG	ユーニー	価格未定
見聞録	冬予定	AB A劇場でやこう B	アートディンク	価格未定

INTELLECTUAL GAME

思考ゲーム

8/19▶10/14

発売カレンダー

8/19 THU	●シミュレーション●太閤立退治Ⅱ/8800円	9/16 THU	
8/20 FRI		9/17 FRI	
8/31 SAT		9/18 SAT	●シミュレーション●ウイニングポスト4 ②/8800円
8/22 SUN		9/19 SUN	
8/23 MON		9/20 MON	
8/24 TUE		9/21 TUE	
8/25 WED		9/22 WED	●シミュレーション●ROYAL BE-2nd Season/5800円 ●アドベンチャー●バイオハザード3 LAST ESCAPE ②/8800円
8/26 THU	●RPG●フルムイ フルムイ/3000円 ●RPG●SuperLite 1500シリーズ パンダア/1500円 ●シミュレーション●スベクトラルフォース 変じせ悪魔/5800円 ●シミュレーション●ウェットライダースシリーズ いっぴ、悪なりあふ来(あした)〜BOTTOM TOP: サリュウ編/5800円 いっぴ、悪なりあふ来(あした)〜BOTTOM TOP: シロク編/5800円 ●アドベンチャー●ガレリアンズ/6800円 ●アドベンチャー●東京遊園地ボタネトキオ/6800円 ●アドベンチャー●ワールドワイドコングスター〜世界旅行〜/5800円 ●FPS●SuperLite 1500シリーズ アンゴモア99/1500円 ●FPS●SuperLite 1500シリーズ リバーシ②/1500円	9/23 THU	
8/27 FRI		9/24 FRI	
8/28 SAT		9/25 SAT	
8/29 SUN		9/26 SUN	
8/30 MON		9/27 MON	
8/31 TUE		9/28 TUE	
9/1 WED		9/29 WED	
9/2 THU	●RPG●ワイルドアームズ 2nd イグニッション/6800円 ●シミュレーション●Neo ATLAS ②/8800円 ●シミュレーション●Little Lovers SHE SO GAME/6800円 ●シミュレーション●フロントミッション サード ②/8800円 ●シミュレーション●マイガーダクション/5800円	9/30 THU	●シミュレーション●FOX GARDEN/8300円 ●FPS●モンスター・コレクション 一部追加要素+/-/5800円
9/3 FRI		10/1 FRI	
9/4 SAT		10/2 SAT	
9/5 SUN		10/3 SUN	
9/6 MON		10/4 MON	
9/7 TUE		10/5 TUE	
9/8 WED		10/6 WED	
9/9 THU	●シミュレーション●伝説の野望 天龍伝 ②/未定 ●シミュレーション●戦のボット がんばれニッポンチャンレンジ/5800円 ●シミュレーション●ガンダーロボ決戦Ⅱ/6800円	10/7 THU	●FPS●ジロール/8800円 ●アドベンチャー●少年探偵 5800円 ●アドベンチャー●少年探偵 5800円
9/10 FRI		10/8 FRI	
9/11 SAT		10/9 SAT	
9/12 SUN		10/10 SUN	
9/13 MON		10/11 MON	
9/14 TUE		10/12 TUE	
9/15 WED	●RPG●ドラゴンクエストⅡ 不思議のダンジョン ②/8800円	10/13 WED	
		10/14 THU	

②のつにタイトルはコンビニ専売、③のつにタイトルはコンビニ専売です。

No. 17 Game INDEX

ワイルドアームズ 2nd イグニッション	16
ECHO NIGHT#2〜懐きの支配者〜	74
SDガンダム GGENERATION-0 (ゼロ)	80
ガレリアンズ	68,110
サブマリバンター	46
SuperLite 1500シリーズ アンゴモア99	115
SuperLite 1500シリーズ パンダア	115
SuperLite 1500シリーズ リバーシ②	115
スターリング・オデッセイブルー・エヴェリクション	105
スベクトラルフォース 変じせ悪魔	113
聖剣伝説 LEGEND OF MANA	105
ZEUSⅡ Carnage Heart	22
戦国武将ボトムズ 戦場の車輪	50
DINO CRISIS	104
東京遊園地ボタネトキオ	114
どこでもいっしょ	105
Neo ATLAS②	112
バイオハザード3 LAST ESCAPE	26
PAGA (リヴァ)	84
パネキッ	62
フルムイ フルムイ	114
フロントミッション サード	8,111
Pop'n - TANKS	105
マイガーダクション	113
轟の主国	54
ラーメン魂	38
Little Lovers SHE SO GAME	114
ルンブルグ〜ドロシアの大冒険〜	58
ワールドワイドコングスター〜世界旅行〜	115
ワイルドアームズ 2nd イグニッション	109

次号予告

次号は『ドラゴンクエストⅦ』の戦闘システムを紹介!! 新作情報
は『クロノ・クロス』の続報、そして根強い人気を誇るロボゲー(?)
最新作を掲載する。攻路では『フロントミッション サード』と『ワ
イルドアームズ 2nd イグニッション』を特集。『フロントミッション』
は各ミッションの最短クリア方法から、ヴァンツァーのセッティング
に到るまでを、『ワイルドアームズ』は序盤のマップを攻略する。好
評連載中の『パネキッ』は、合体変形ロボに挑戦!!



No. 18は
9月3日
発売です。

2000年度4月生

MEDIA CREATOR SCHOOL
学校法人
大矢学園グループ

入学願書受付中



〒151-0053
東京都渋谷区代々木
1-20-3-PZ-8

フリーダイヤル
0120-310-042
才能を世に!

伝統実績最強のゲームスクール!

無料一日体験入学

やってみれば分かる! ゲーム作りの面白さ。
先生も優しい人ばかりです。

案内書無料郵送

詳しいカリキュラムが書いてある案内書です。
YAGの全てのシステムを知ることが出来ます。

お気軽にお電話でお申し込みください。

- ゲームCGを制作する
CG・デザイナー科 (2年) (専攻: ゲームCGデザイナー)
独自の世界観にルール創作をする
ゲーム・デザイナー科 (2年)
登場キャラクターを生み出す
キャラクター・デザイン科 (2年) (専攻: ゲームCGデザイナー)
感動のストーリーを作る
ゲーム・シナリオライター科 (2年)
個性のある音楽を作る
サウンド・ディレクター科 (1年) (専攻: ゲームCGデザイナー)
AVリウツ音源にある映像をVSで制作する
モーショングラフィック・デザイナー科 (2年)
パソコンの画面からデジタルアートまで
デジタル映像エキスパート科 (2年)
インターネットとCD-ROMなら
マルチメディア・クリエイター科 (1年)



充実の備材と
親切丁寧指導で
21世紀に活躍する
クリエイターを育成します



学校法人 大矢学園
YAG SYSTEM Co., Ltd.
代々木アニメーション学院

生徒制作 新作ゲーム発表会 inYAG



在校生が制作したゲームの発表会を行います。
明日のゲーム業界を背負う若きクリエイターが
作成した面白ゲームが大集合!

11:00 ~ 16:00 入場無料・予約不要・自由退席可

8月25日(水)開催

Windows 98/95/97
ご来場者全員に プレゼント!



涼しい教室で
熱い指導をします。



やってみよう! サマーフリースクール

Summer Free School '99

COURSE MENU
CG 作成
映像編集
サウンドエディット

このゲームには暴力シーンや
グロテスクな表現が含まれています。

政略本

ガレリアンズ公式ガイドブック

ソフトと同時発売予定

価格¥1,200(税別)

発売元: アスベクト

ガレリアンズ完全最強攻略

ソフトと同時発売予定

価格未定

発売元: 角川書店

サントラCD

ガレリアンズ パーフェクトサウンドトラック

9.22発売予定

価格未定

発売元: ソニーミュージック



リリア、今そこに行くよ。…君はボクが守る

GALERIANS

ガレリアンズ

プレイステーション用ソフト サイキック3Dアクションアドベンチャー

'99年8月26日発売

CD-ROM3枚組/標準価格¥6,800(税抜)



[初回特典]

スペシャルボックス(ケース)・ガレリアンズビジュアルブック・メモリーカードケース&シール付き

¥151-8024 東京販売店代々木4-33-10 株式会社アスキー

ASCI



T1126551090594

©TOKUMA SHOTEN Co., Ltd. INTERMEDIA COMPANY 1999
印刷/大日本印刷株式会社 Printed in Japan

雑誌 26551-9/3

RETROMAGS

Our goal is to preserve classic video game magazines so that they are not lost permanently.

**People interested in helping out in any capacity,
please visit us at www.refromags.com.**

No profit is made from these scans, nor do we offer anything available from the publishers themselves.

If you come across anyone selling releases from this site, please do not support them and do let us know.

Thank you!

